

PSM
MC Nº22 450 pts 2,70 euros
Revista PlayStation
TOMB RAIDER CHRONICLES
¡Lara sigue más viva que nunca!
INCUBADORA
Mas sobre Metal Gear 2
The Bouncer
Zone of the Enders
A EXAMEN
Tekken Tag Tournament
Ridge Racer V
Medal of Honor Underground
Driver 2....
... Más juegos analizados que nunca
¡¡GRATIS: LA MAYOR COLECCIÓN DE TRUCOS JAMÁS PUBLICADA.!!
Este mes séptimo libro.
AH!
8 414090 203944 00022

PSM

Número 22 . 31 de Diciembre de 2000

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid
E-mail: psmresponde@mixmail.com

Director: Alberto Minaya

Redacción y colaboraciones:
Carlos Magaña, Angel "Hightower" Campos Daniel López, Javier Sánchez, Pedro Jareño, Jaime Martín, Fernando Minaya, Rubén Salinas Wally López, Dr. Kucho.

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Doménec Romera
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Publicidad:
Alfredo López
Pilar González
comercial.mad@mcediciones.es
Orense, 11. bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA.
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei. Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo México CADE, SA.
Lago Ladoga 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores



Tiempo de cambios



Los consoleros, consoleras, etc, etc... estamos viviendo, sin duda, un tiempo de cambios. Nuestra querida gris se ha convertido ahora en la pequeña "blanquita" a la que, además, se ha unido su hermana mayor "la bestia negra" como ya la andan llamando algunos por ahí.

Por supuesto que en PSM no íbamos a ser menos, así que también nos hemos incorporado a la tendencia de cambiar las cosas. En este número ya hemos empezado a realizar una serie de cambios en la revista que podéis empezar a ver en algunas secciones como Monitor, Incubadora y en alguna que otra más. Tranquilos, que no vamos a cambiar la revista que tanto os gusta, simplemente hemos pensado que debíamos actualizar un poco, sin cambiarlo mucho, algunos aspectos del diseño de las páginas.

De todas formas, el mes que viene introduciremos algún que otro cambio más,(hemos preferido hacerlo poco a poco y estudiándolo mucho) con lo que quedará finalizado el nuevo look de la revista; siempre manteniendo el mismo estilo, formato y personalidad que caracteriza a PSM. Nosotros pensamos que así nos va a quedar más chula todavía, esperamos que os guste.

En otro orden de cosas, quisiera haceros notar la cantidad de títulos a examen que van este mes. Ha sido una verdadera avalancha de títulos para las dos consolas y vamos a tener que plantearnos el aumentar el número de páginas, porque si no no vamos a dar abasto. Ya veremos...

Hasta el mes que viene consoleros, consoleras...

Alberto Minaya
Director

PSM TAG TOURNAMENT



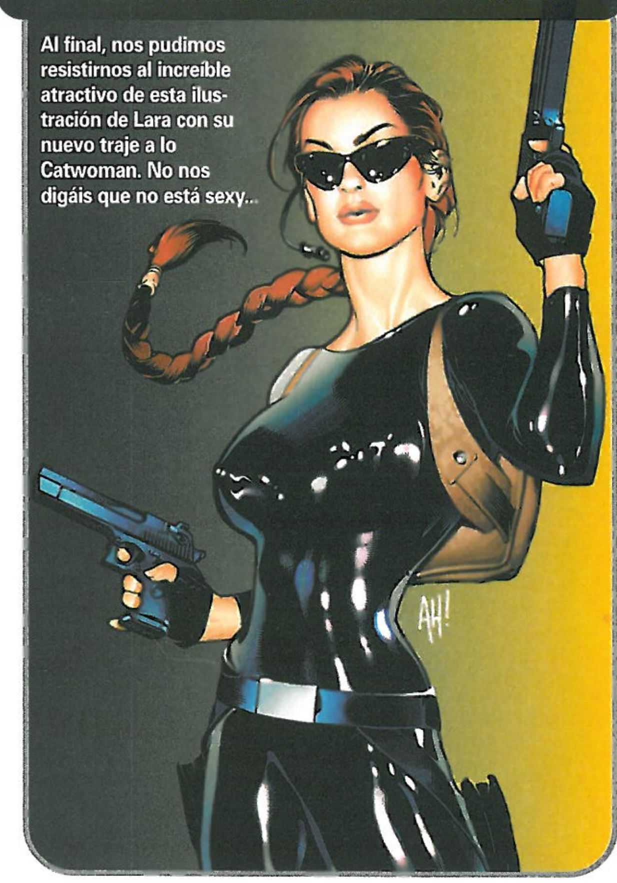
PSM

Tekken Tag Tournament

► pg. 34 ◄

El título estrella de Namco inaugura la nueva generación en PS2.

LA PORTADA DEL MES



Al final, nos pudimos resistirnos al increíble atractivo de esta ilustración de Lara con su nuevo traje a lo Catwoman. No nos digáis que no está sexy...

LA PORTADA DE ESTE MES

Adam Hughes ha realizado algunas de las imágenes para nuestras portadas anteriormente. Cuando le pedimos que nos diera una nueva versión de Lara Croft le encantó y se puso manos a la obra. Su experiencia en ilustraciones femeninas y la magia que le da a las texturas convierten esta portada en una de nuestras favoritas. ¡Que la disfrutes!.



▲ Antes de saber exactamente lo que queríamos, Adam nos propuso esta idea en la que se hace un repaso al pasado y al presente de Lara.



▲ Decidimos que necesitábamos algo que tuviera mayor impacto para la portada. Esta supersexy Lara casi nos convenció, pero necesitábamos algo más impactante.



▲ Después de analizar todas las opciones, Adam nos propuso está imágen más orientada a la acción en la que, Lara escapa de una explosión a través de una ventana.





PG. 6

Las novedades más interesantes del mundo PlayStation. Seguimos desvelándoos las noticias más jugosas sobre el futuro de vuestra consola favorita.



Este mes te mostramos lo último en sistemas de sonido para tu consola .

ENTREVISTA PG. 14

Adrian Smith,
Director de operaciones
de Core

Adrian aclara muchas cosas sobre el último juego de Lara en PS, los cambios radicales en preparación para ella en PS2, la película de Tomb Raider y más.



PG. 18

La sección más caliente de la revista. Pronto los tendréis en vuestras tiendas.



PG. 72



PG. 88

¿No sabes que juego comprarte?, ¿Eres nuevo en este mundo de play?. No lo dudes más y pásate por esta sección que engloba todos los juegos, desde los buenos hasta aquellos que no debes ni mirar.

A EXAMEN PG. 33

El análisis más completo y objetivo sobre los juegos que están en la calle.

REPORTAJE

Por primera vez llega a nuestro país uno de los eventos más importantes del mundo de los videojuegos: el Square Millenium Tour. PG. 75



PG. 78

Vuestra sección favorita. Cartas, dibujos, fotos y todo lo que se os ocurra tiene un hueco en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros. Ahora también podéis contactar con nosotros por correo electrónico. Nuestro e-mail es: psmresponde@mixmail.com



Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.

LLEGAN BUENOS TIEMPOS

Esta es nuestra predicción respecto a los juegos que van a llevar a PS2 al nivel que esperamos de ella. Estad atentos a vuestros calendarios, ya podéis empezar a babear.



Gran Turismo 2000

Se espera que lo último en la saga de carreras más popular de Sony, lleve la física de los coches y la inteligencia artificial a cotas de realismo nunca vistas hasta ahora.



Dark Cloud

¿Será este el juego de PS2 que acabe con Zelda? Cuenta con los mismos componentes en el campo de la aventura y unos gráficos sorprendentes, además nos va a permitir construir nuestras propias ciudades.



The Bouncer

El juego de "Acción/Rol" que está preparando Square, parece que va a llevar el género de los Beat 'em up a un nuevo nivel, mezclando la acción con elementos característicos de los juegos de rol y secuencias en tiempo real alucinantes.



Zone of the Enders

Parte Zelda, parte Virtual On, se espera que este título de mechs con tintes épicos, cuente con una trama absorbente que complete la increíble acción visual que nos muestra.



Munch's Oddysee

Desarrollándose en un mundo increíblemente grande y con cambios en tiempo real de los entornos, la jugabilidad y el sistema de cámaras de este título nos hace pensar en una revolución dentro del el género.



Metal Gear Solid 2

Este si que es grande. Snake ha vuelto para patear los culos de todos los terroristas que se le pongan por delante. Esta vez además, lo podrá hacer en unos entornos realizados con un nivel de detalle que no nos podíamos imaginar que fuera posible.

PS2 está aquí ¿qué será lo siguiente?

A continuación hacemos un seguimiento de los juegos y los eventos que van a llevar a PS2 a un nuevo nivel.

Después de lo que parecía un periodo de espera eterno, tenemos por fin el lanzamiento más grande que se haya visto de una consola en la historia de los videojuegos. Pero, como dice la gente de Sony, lo mejor está por llegar. Actualmente, estamos viendo títulos que van a reforzar el lanzamiento de la consola; juegos como SSX y FIFA 2001 son algo más que mejoras a nivel gráfico y de sonido de juegos ya existentes en PS1. Aún siendo tan buenos como son, deberían palidecer al compararse con lo que está por venir. Al tiempo que los desarrolladores aprenden más sobre las cualidades únicas de PS2, no solo veremos drásticas evoluciones en los géneros existentes, sino que también veremos cosas completamente nuevas, no obstante, esto pasa por

Así lo ve la industria

Hemos preguntado a algunas de las figuras clave en la industria de los videojuegos, que pensaban respecto al lanzamiento de PS2, la primera oleada de juegos y hacia donde debería dirigirse Sony a partir de ahí...

"Creo que el software de lanzamiento para PS2 demostrará que se ha llegado más allá en la verdaderas capacidades de la consola de lo que ha podido demostrar el lote de lanzamiento de cualquier otra consola que se haya lanzado hasta ahora"

-Jasón Rubin co-fundador de Naughty Dog-

"Estoy convencido de que los desarrolladores llegarán a dominar el sistema de programación de la consola y por tanto, los jugadores tendrán a su disposición juegos que les atraerán mucho más que las ofertas de cualquier hardware preexistente"

-Jasón Rubin co-fundador de Naughty Dog-

"No notamos el mismo "calor" que notamos con la PlayStation original"

-Bill Gardner de Capcom respecto al lanzamiento de PS2-

"Los equipos de desarrollo internos de Sony tendrán que llegar al tope, cualquier éxito que se quiera conseguir con una consola depende del talento de sus equipos internos. Seguramente Miyamoto alimentará el fuego de Nintendo. Microsoft, por otra parte, podría vacilar un poco en este departamento"

-Jasón Rubin co-fundador de Naughty Dog.-

"El negocio es simple, quién tenga los mejores juegos será el ganador. Una cantidad masiva de publicidad, promociones etc. No cambiará la ecuación"

-Mike Fischer Director de Marketing de Namco.-

"La fuerza del producto de Sony es muy efectiva, pero el uso del "grupo de fuerza" de Sony con la falta en el mercado aún de Microsoft y Nintendo, será una ventaja."

Jun Iwasaki Presidente de Square

"No preguntéis a Sony, Microsoft o Nintendo...preguntad a las compañías de cable y telefonía de vuestra zona"

-Jasón Rubin co-fundador de Nuaghty Dog, hablando sobre el futuro del juego online para PS2-

"¿Habéis intentado conectaros a Internet utilizando banda ancha alguna vez? ¡Es una pesadilla! Aunque haya disponibles conexiones ADSL, es una verdadera molestia conectarse y tampoco es barato precisamente".

-Mike Fischer Director de Marketing de Namco-

el aprendizaje de las posibilidades a un nivel avanzado que ofrece el Emotion Engine de la CPU de PS2.

The Bouncer, Drak Cloud y Gran Turismo 2000 son tres de los siguientes lanzamientos importantes que se están desarrollando utilizando un nivel superior de programación y todos estarán disponibles a finales de este año o primeros del que viene. Cada uno de estos títulos promete "reventar" literalmente los juegos anteriores que hay para sus respectivos géneros. Luego tenemos los juegos "mega-épicos", estos últimos son títulos que no se parecen ni remotamente a nada que hayamos visto antes. Metal Gear Solid 2 y Munch's Oddysee, que estarán disponibles durante el 2001, son ejemplos de juegos con mundos que realmente te dejan alucinado por su realismo y tamaño y parece que están en disposición de reescribir el libro de "forma de jugar a...". Las noticias realmente buenas son que juegos de este calibre están siendo anunciados con una frecuencia creciente para PS2.

A nivel de Hardware no solo tenemos innovaciones tecnológicas de cara al futuro (incluyendo el sistema Motion-Tracking de Sony y software que posibilitará el reconocimiento de voz) sino que también contamos con mejoras a corto plazo, como la nueva línea de cámaras digitales de Sony compatibles con PS2.

Además tenemos la inevitable bajada del precio de PS2. Esto será bueno para todos los jugadores en dos aspectos: Por un lado, al aumentarse la demanda de los elementos principales del sistema, el precio bajará. A su vez, esto provocará el acercamiento de nuevos desarrolladores y por tanto nuevos tipos de juegos para nosotros. Si Sony mantiene la estrategia de precios que utilizó para PlayStation, la primera reducción en el precio debería producirse al cabo de un año aproximadamente y dejar el precio final de PS2 en torno a las 37.500 pesetas, justo en el momento en que Microsoft y Nintendo estén introduciendo en el mercado sus nuevas consolas.

Así que está claro que toda la expectación que está rodeando el lanzamiento de PlayStation2 no se va acabar el mismo día del lanzamiento, simplemente esta expectación se irá haciendo más grande conforme pase el tiempo y si no espera a que le echemos un primer vistazo a los verdaderos títulos de segunda generación para PS2



▲ A diferencia de los primeros juegos, Klonoa y sus enemigos son ahora completamente poligonales (con unas líneas completamente basadas en los dibujos animados). ¡No podemos esperar!





Lo que tiene preparado Namco

Dos nuevos títulos para PS2 y una recreativa basada en la placa de PS2

La estrella de los juegos de plataformas de Namco Klonoa está preparada para instalarse en PS2 con Klonoa: Lunatea's Tale durante la próxima primavera en Japón. En este momento son pocos los detalles que poseemos sobre el juego, aunque parece que va conservar el sistema de juego"2.5D"del original. Namco no ha dicho nada respecto al lanzamiento del juego en el resto de mercados, pero esperamos descubrir algo más en el Tokio Game Show.

El primer RPG de Namco, Seven: Mallmorse's Calvary Unit estará en las tiendas japonesas este invierno y contará con unos gráficos que parecen fusionar el estilo de los viejos dibujos hechos a mano con unos modelos realizados con una elevada cantidad de polígonos. En el juego, podremos jugar partidas con hasta siete personajes a los que controlaremos pudiendo situarlos en numerosas formaciones de ataque cuando nos encontremos en el campo de batalla. Tampoco se ha anunciado ninguna fecha para este juego en el resto de mercados, pero podéis estar seguros de que llegarán.

Finalmente, se ha anunciado la sucesora de las viejas placas System11 y 12 de Namco basadas en PlayStation. La nueva placa se llama System 246 (desconocemos las razones). Este Hardware basado en PS2 llegará pegando fuerte en Japón (y probablemente en el resto de mercados) con juegos para recreativa como Ridge Racer V: Arcade Battle como primer título. También se rumorea que están en desarrollo para este Hardware Tekken 4 y Soul Calibur 2.



▲▼ Utilizando una impresionante paleta de colores, parece que Seven va a ser uno de los JDR más impresionantes a nivel visual que hemos visto.

PARAPPA EN EL AIRE

En Japón se stá preparando una serie de televisión basada en el muñecajo de papel más rapero de PlayStation.

A partir del próximo mes de Abril, la cadena televisiva japonesa Fuji TV Network, comenzará la emisión de una serie de dibujos animados basada en Parappa the Rapper. No hay muchas más noticias al respecto, pero no nos extrañaría que incluso se incluyera también a la graciosa Um Jammer Lammy en estas aventuras. Esperemos que esto anime a su creador a sac algún juego de estos simpáticos personajes para PS2.

Primer Vistazo: Silent Hill 2

El primer título de terror para PS2 se arrastra a traves de la niebla.

Se ha estado rumoreando mucho la posibilidad del desarrollo de una secuela de Silent Hil, la espeluznante aventura para PlayStation que realizó Konami (probablemente uno de los mejores juegos que se han hecho en la historia y con esto no nos referimos solo a la plataforma PlayStation). Ahora la compañía ha anunciado oficialmente su desarrollo, localizado en la misma ciudad del primer juego, si, esa que era capaz de producirnos esa sensación de angustia y de tensión constante mientras avanzamos por sus tétricas calles completamente cubiertas por una bruma que casi parecía contar con vida propia. Silent Hill 2 seguirá las aventuras (o mejor dicho, desventuras) de un nuevo personaje llamado James Sunderland. Se verá atraído a esta ciudad maldita al recibir una carta de su esposa muerta. Empieza incluso mejor que el primero ¿no creéis?

Los creadores del juego han revelado que esta vez, la niebla que envuelve la ciudad tendrá carácter volumétrico, lo que significa que se cerrará y se abrirá de una forma completamente realista mientras el personaje la va atravesando (wuuuuuuao!! No puedo esperar a verlo). De hecho, las imágenes en tiempo real que hemos visto indican que este toque de hiperrealismo estará presente durante todo el juego. Además de los magníficos gráficos renderizados en tiempo real, se dice que también se utilizarán secuencias prerenderizadas.

Konami no ha fijado fecha de lanzamiento, pero os mantendremos informados lo antes posible (estad seguros).

▶ La niebla que rodea Silent Hill será interactiva y los monstruos que pueblan la ciudad más aterradores que nunca.

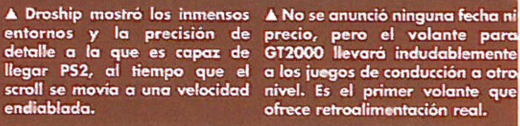
LO QUE DEBERÍAS JUGAR

1. SSX
El mejor arcade de carreras en años y la mejor forma de presumir de PS2.
2. FIFA 2001
Si eres un fanático del fútbol estas en el paraíso
3. Tony Hawk's Pro Skater 2
¿Pensabas que el primer juego era bueno? Todavía no has visto nada.
4. DOA2: Hardcore
Si la versión final es como la que hemos estado jugando desde hace un par de semanas, este juego podría fácilmente convertirse en primer juego de lucha que deberías comprarte para tu PS2.
5. Tekken Tag Tournament
Es más de lo mismo, pero la saga nunca ha estado mejor o más espectacular que ahora.

ECTS 2000

PS2 arrasa en el evento anual más importante en Europa dentro del mundo de los videojuegos

▲ Aunque no se aprecie en esta captura oficial, se ha equipado a GT2000 con algunos efectos nuevos estupendos, como el filtrado del sol a través de los árboles y charcos en las pistas entre otras cosas.



▲ Droship mostró los inmensos entornos y la precisión de detalle a la que es capaz de llegar PS2, al tiempo que el scroll se movía a una velocidad endiablada.

▲ No se anunció ninguna fecha ni precio, pero el volante para GT2000 llevará indudablemente a los juegos de conducción a otro nivel. Es el primer volante que ofrece retroalimentación real.

Aparte del impresionante nuevo vídeo de Metal Gear Solid 2 de Konami, una avanzada demo jugable de Gran Turismo 2000 de Sony fue lo que realmente impresionó a la multitud en el ECTS de este año en Londres, gracias al impresionante realismo del juego. No solo GT2000 utiliza una resolución superior a la mayoría de los juegos de PS2, además de contar ya con una implantación completa de la técnica Anti-Aliasing, sino que también se desveló que se está desarrollando un volante con retroalimentación real específicamente para el juego. El volante que será fabricado por un third-party, proporciona una resistencia muy realista que replica el efecto de los choques contra muros durante la carrera o el bacheado de la pista. Sony ha anunciado que se lanzará GT2000 el 24 de noviembre en el Reino Unido, así que quizá podamos verlo pronto a este lado del canal de la mancha.

También impresionaron nuevas versiones jugables de la línea de juegos desarrollados por Sony como Wipeout Fusion y Dropship. Este último juego, uno de los más recientemente desarrollados, nos muestra un terreno tan realista que pudimos ver miles de árboles individuales recortándose en las cumbres de las montañas. Dark Cloud el magnífico título de Sony en el género de aventura, estaba en un periodo de desarrollo más avanzado de lo que vimos en el E3. Lo pudimos ver durante la demostración de una nueva (aunque todavía lejana) tecnología de Sony que utiliza una webcam básica y "armas" de plástico de colores muy brillantes que trasladan los movimientos en la vida real del jugador al juego.

Zone of the Enders y Shadow of Memories de Konami también resultaron muy sorprendentes y se anunció un nuevo Colin McRae para PS2. En conjunto, fue una firme exhibición de la nueva consola de Sony.

PS2 pega fuerte en la pista de baile

Estad Preparados Para el Debut en 128 bits de Bust-a-Groove

El primer Bust-a-Groove introdujo el juego basado en el baile en el mundo de PlayStation y ahora el tercer juego de la saga para que sus personajes os empiecen a vacilar en vuestras PlayStation2. Titulado en Japón como Bust-a-Groove Dance Summit 2001, el juego añadirá la posibilidad de juego en equipo soportando hasta cuatro jugadores simultáneamente. Los jugadores podrán realizar movimientos de baile en su equipo, así como atacar a sus rivales, se incluyen también un montón de caras nuevas que no habíamos visto en los juegos anteriores. El juego será lanzado en Japón a finales de año, no obstante Enix todavía tiene que confirmar sus planes para el resto de los mercados.



▲ La opción de dos jugadores el Bust-a-Groove original era impresionante, así que no podemos imaginarnos lo genial que va a ser teniendo a cuatro jugadores en la secuela para PS2.

PS2 SE REFUERZA CON LA PORTABILIDAD

WonderSwan, lo nuevo de Bandai será compatible con PS2

Durante la presentación de su nueva WonderSwan a color y portátil en Japón, Bandai anunció que esta consola del tamaño de una cuartilla podría conectarse a una PS2 para intercambiar información de juegos y otros datos. Algunos de los juegos planeados para WonderSwan Color incluyen versiones de los tres primeros Final Fantasy, pero qué títulos exactamente serán compatibles con PS2 esto, todavía está por ver.

Bandai ha anunciado que extenderán WonderSwuan Color a todos los mercados, aunque la fecha de lanzamiento todavía está por determinar, así que mantened los ojos bien abiertos.



Kessen Vuelve al Campo de Batalla

Se ha planeado el uso de magia y batallas mucho mayores para la secuela

Koei ha revelado en una rueda de prensa en Tokio que una secuela de Kessen estará lista para PS2 durante este invierno. Además de unos hechizos de magia impresionantes, el nuevo juego podrá presentar hasta 500 soldados en pantalla (el aumento es considerable en comparación con los 100 que ofrecía el primer juego) así como ríos, castillos y batallas durante la noche. Koei ha declarado su intención de realizar un juego mucho más dramático que el primero y por lo poco que hemos podido ver está claro que la gente de Koei está muy bien encaminada hacia su meta.

▲ Batallas más grandes y desastres naturales (como este tornado) son sólo dos de los nuevos elementos que podremos ver en la secuela de Kessen.

SONRIE, ESTAS EN PS2

Sony desvela las nuevas cámaras que te permitirán poner tu cara en los juegos

Las nuevas cámaras digitales CyberShot de Sony, contarán con una tecnología llamada Picture Paradise, diseñada para permitir la compatibilidad con PS2 a través de los puertos USB. Algunos títulos compatibles con este novedoso sistema ya están en desarrollo, incluyendo el próximo International Superstar Soccer y el RPG Maker. Los jugadores podrán utilizar mapeados de sus caras y sustituir las skins faciales de los personajes por dichos mapeados. La primera cámara CyberShot con la tecnología Picture Paradise, será el modelo DSCP-1, que estará disponible en Japón durante este otoño a un precio aproximado de 178.000 Ptas. No obstante, también se ha planeado la comercialización de modelos más baratos. De momento, no hay fecha de lanzamiento para el resto de mercados, pero mantendremos los ojos abiertos.



▲ El modelo CyberShot DSCP-1 con un precio aproximado de 178.000 Ptas. Será la primera cámara compatible con Picture Paradise, con varios modelos (más baratos) que completarán la oferta de cámaras.



▲ Llamada el Popegg, está impresora de líneas muy estilizadas estará disponible para el mercado japonés en Noviembre, su precio aún está por determinar.

BANZAI

Por Hua-Kin

¡Bienvenidos de nuevo a Banzai! Tras un pequeño paréntesis estamos aquí otra vez con las últimas noticias del mundillo de los videojuegos en Japón. Aquí estamos en un momento realmente bueno, con el Tokio Game Show a punto de empezar.

Ahora, la noticia más importante que circula por las calles es Dino Crisis 2. Ha estado funcionando en todas las consolas de demostración que hemos visto durante las últimas dos semanas y actualmente ya está a la venta. Parece que va a ser un auténtico éxito de ventas para Capcom. También, efectuando una impresionante entrada en el mercado, tenemos Gekiukan Pro Baseball de Square. Puede que no lo sepáis, pero el béisbol se lleva jugando en Japón desde 1873 (así que es más viejo aún que Alberto) y es un deporte que cuenta con muchísima popularidad. El primer equipo profesional se fundó en 1934 y el béisbol es probablemente el deporte más seguido en el país. Digicube, empresa que cuenta con un canal de 24 horas dedicado a los videojuegos aquí en Japón, ha estado retransmitiendo partidos jugados con Gekiukan por jugadores profesionales de los extintos Giants y los Orix (2 de los mejores equipos de aquí). ¡Teníais que ver como se ponían estos chicos cuando conseguían un Home Run en el juego!

Situación del mercado de videojuegos japonés.

En PS2, Shin Sangoku Musou (Dynasty Warriors 2) de Koei está en el número uno, mientras que Jikkyou Powerful Pro Baseball 7 está consiguiendo auparse fácilmente a la primera posición de la oleada beisbolera que he mencionado antes. Dragon Quest VII sigue siendo lo mejor en PlayStation y en el número dos de la lista de la vieja "gris" tenemos Winnig Eleven 2000.

Konami está absorbiendo por completo el mercado de los juegos basados en las olimpiadas de Sydney con su enésimo lanzamiento de fútbol este año (por alguna razón lo harán ¿no?)

Lista de Ventas de PlayStation

1. Dragon Quest VII (PS/Enix)
2. World Soccer Jikkyou Winnig Eleven 2000 (PS/Konami)
3. Shin Sangoku Musou (Dynasty Warriors 2) (PS2/Koei)
4. SD Gundam G Generation-F (PS/Bandai)
5. Final Fantasy IX (PS/Square)
6. Jikkyou Powerfol Pro Baseball 2000 (PS2/Konami)
7. Everlasting Suite (PS/Media Works)
8. Armored Core 2 (PS2/From Software)
9. Boku no Natsu Yasumi ("Mis vacaciones de verano", PS2/Sony CEI)
10. Gun Griffon Blaze (PS2/Game Arts)



Como conseguir una sensación PS2 completa

Este mes examinamos tres opciones para conseguir el máximo de la salida Dolby Digital y vídeo de alta resolución de PS2

PlayWorks PS2000

Compañía: Creative Labs
Precio aprox.: 37.999 Pts.
Disponible: USA

Si queréis sonido Dolby Digital para vuestra PS2, pero en vuestra habitación no os caben cinco altavoces, Creative Labs puede solucionaros el problema. El PlayWorks PS2000, utiliza campos virtuales de sonido para proporcionarnos un reparto muy amplio del campo de sonido, consiguiendo así un efecto que da al usuario la sensación de estar rodeado de altavoces. Esto no es Dolby Digital 5.1 real, pero los efectos que genera este equipo de reducido tamaño son realmente buenos.

PS2000 consigue un sonido muy nítido y claro en los agudos y medios, pero su rendimiento baja un poco en los graves. Tendremos que subir casi al máximo la potencia del subwoofer para conseguir un sonido bien compensado. Además, el subwoofer cuenta con solo 12 watios y con esto sinceramente, no vamos a romper los cristales de nuestra habitación.

Como conclusión, PS2000 es una buena elección para dormitorios, habitaciones pequeñas y situaciones en las que no puedas colocar los altavoces traseros. Suena muy bien y tiene un acabado muy atractivo. Además por 19.000 Ptas menos que otros equipos de surround para PS2 es una buena inversión. Aunque si podéis gastaros esas 19000 Ptas. extras y contáis con el espacio suficiente os recomendamos el MidiLand 8200 equipo que si que es capaz de sacarle el máximo jugo al Dolby Digital.

PSM PUNTUACION 7/10



Midiland 8200

Comañía: MidiLand
Precio aprox: 56.999
Disponible: USA



PSM PUNTUACION 8/10

Para los jugadores más exigentes que buscan la mejor inversión para explotar al máximo la configuración Dolby Digital, MidiLand 8200 es la mejor elección. MidiLand ya ha ganado diversos premios por sus altavoces para PC y su nivel de calidad es sobradamente conocido. Todo, desde las carcasas de los satélites de tres pulgadas, hasta la caja de resonancia del subwoofer es de gran calidad. El mando está bien diseñado y es práctico, lo que no es habitual en este tipo de equipos.

La calidad de sonido es excelente en todo su espectro, pero es en los agudos donde realmente brilla. Todos los sonidos se reproducen de forma clara y nítida. Los graves son muy buenos, gracias al woofer de 6,5 pulgadas y los 100 watios de potencia con los que está dotado. No hay problemas en cuanto a compensación, ya que el volumen de cada altavoz es ajustable de forma individual.

Considerando que vamos a contar con seis altavoces y un procesdor/amplificador de Dolby Digital por separado, las 56.999 Ptas. que cuesta el MidiLand 8200 serán, probablemente, una de tus mejores apuestas. También cuenta con dos entradas de audio, así que una vez conectada tu PlayStation2, te queda otra entrada para cualquier otro dispositivo.

Audio Storm PST

Compañía: Gallant
Precio aprox: 56.999
Disponible: USA

Con este precio, el Audio Storm PST se queda claramente por debajo de las capacidades de otros productos de su misma gama. El subwoofer se queda en unos insuficientes 30 watios y los cinco satélites minúsculos con los que cuenta están dotados de tan solo 1 watio de potencia cada uno. Aunque sea capaz de generar sonido Dolby Digital, es fácilmente uno de los que peor suenan dentro de su gama. Otro problema con el que nos encontramos al evaluar este equipo fue el mando. En muchas ocasiones parecía como si pensara por si mismo, a menudo cuando seleccionábamos "Input" o "Audio Mode" lo que se cambiaba era el volumen.

Lo único que es bueno del Audio Storm PST es su acabado. No obstante, no podemos recomendar su compra cuando el MidiLand 8200 le superaen todo costando exactamente lo mismo.

PSM PUNTUACION 4/10



Cables de Alta Calidad

Con la misma precisión que los mejores cables de audio profesionales, la gama Game Link de la firma Monster Cable nos ofrece una de las señales más limpias posibles. Para conectarse a los equipos de audio más avanzados, existe tambien un cable de audio de fibra óptica y para las mejores TVs, un cable RGB con lo que obtendremos la mejor calidad de imagen posible con nuestra PS2.

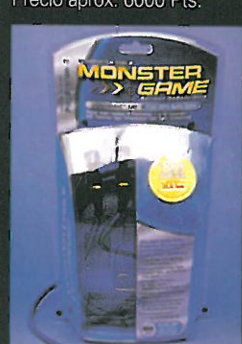
GAMELINK 200
Tipo de conexión: Audio L-R y Video.
Precio aprox: Entre 6000 y 8000 Pts, según longitud.

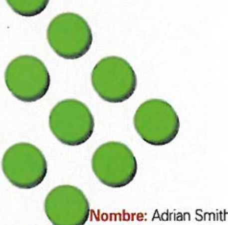


GAMELINK 300
Tipo de conexión: S-Vídeo
Precio aprox: Entre 7000 y 10.000 Pts, según longitud.



LIGHTWAVE 1000
Tipo de conexión: Fibra óptica
Precio aprox: 6000 Pts.





Adrian Smith, Director de operaciones de Core



Nombre: Adrian Smith
Cargo: Director de Operaciones de Core
Proyectos Previos: Tomb Raider, Tomb Raider II, Tomb Raider III, Tomb Raider: The Last Revelation, Tomb Raider: Chronicles, Tomb Raider PS2

Adrian aclara muchas cosas sobre el último juego de Lara en PS, los cambios radicales en preparación para ella en PS2, la película de Tomb Raider y más.

Como Director de Operaciones de Core en el Reino Unido, Adrian Smith analiza la licencia de Tomb Raider. PSM se sentó con Adrian para hablar del futuro de Lara en los videojuegos.

Tomb Raider Chronicles

PSM: Lara, aparentemente, murió al final del último juego. ¿Cómo va a manejar esto y como afectará a Chronicles?

ADRIAN SMITH: The Last Revelation fue el último Tomb Raider. Ahora, puede sonar un poco extraño, justo cuando estoy diciendo que estoy haciendo Chronicles, pero tengo buenas razones para hacer esta afirmación. Con la noticia de la muerte de Lara el final de The Last Revelation fue realmente el final de la saga tal y como la conocemos. Dimos una imagen de ruptura limpia con la saga y eso es lo que queríamos para la nueva generación. Así que el final de The Last Revelation fue nuetra forma de terminar la saga. Chronicles estuvo siempre planificado, ya que originariamente pensábamos que haríamos un juego basado en la película...

PSM: Pero la película está a punto de salir ahora...

AS: Si, así que estábamos en esta situación, íbamos a lanzar el juego en noviembre para unirlo a la película, pero ahora probablemente tengamos el juego listo seis meses antes del estreno de la película. Así que acabamos diciendo, mira, no queremos hacer un juego que vaya unido a la película. Vamos a hacer un capítulo final de Tomb Raider, algo que cuente con nuevos elementos de juego y donde veamos un montón de sitios que nos resulten familiares con respecto a los anteriores juegos de Tomb Raider.

PSM: De acuerdo, ¿Pero no se suponía que Lara estaba muerta?

AS: Chronicles es una serie de fragmentos de la vida de Lara. El comienzo de Chronicles arranca con el final de The Last Revelation, ha pasado un periodo de cuatro o cinco días. Su cuerpo no se ha encontrado; está desaparecida; presumiblemente muerta. La secuencia inicial será muy, muy dramática. Esta lloviendo mucho, nos encontramos en las afueras de la mansión de los Croft, en el cementerio familiar. Tenemos a los viejos personajes (como Pierre y personajes de Tomb Raider 1), todos están asistiendo al funeral de Lara. Jeeves el mayordomo está allí, la CNN esta allí. Están enterrando a Lara, cubriendo de tierra el féretro.

Así que aquí tenemos a este numeroso grupo de gente en el velatorio de Lara, se han sentado alrededor de una mesa y han empezado a hablar de la vida de Lara y de las experiencias que tuvo. En esencia, lo que vais a jugar, son cuatro de estas historias del pasado de Lara, todas las historias son previas a los argumentos de juegos anteriores, de tal forma que no se ha alterado la historia de Lara. Esto es algo bonito, ya que en términos de historia, hemos finalizado Tomb Raider con el último juego. Esta es una buena forma de traer de nuevo a todos estos viejos personajes, sacando a relucir los mejores elementos de los últimos cuatro juegos y añadiendo elegancia y encanto al conjunto. Esto es lo que es Chronicles.

PSM: Parece que la estructura del juego va a ser muy diferente de lo que hemos visto con anterioridad.

AS: Esta vez hay cuatro aventuras separadas y no están relacionadas entre sí. Es un juego lineal (acabarás un nivel y luego irás directo al siguiente). Los escenarios son Roma, una base submarina rusa, una isla y un bloque de oficinas.
Cada nivel cuenta con un estilo de juego diferente. El escenario de Roma es un nivel muy tradicional dentro del estilo Tomb Raider. Veremos a Lara como la hemos visto siempre y el estilo de juego también será tradicional, tendremos que ir explorando todo el nivel, descubriendo cosas y resolviendo puzzles. El segundo escenario, que es una base submarina rusa, está orientado a la acción. Habrá más tiroteos y los puzzles serán rápidos y fáciles de resolver. En el tercer escenario nos encontraremos con una Lara joven en Irlanda. Será muy diferente, porque con la joven Lara no podremos llevar armas, ella no contará con ningún tipo de armamento. Estará en un gran castillo, en el cementerio en donde hay todo tipo de trasgos, apariciones y fantasmas, y como no podrá luchar contra ellos, tendrá que encontrar diferentes formas de atraparlos. El cuarto escenario (que se desarrolla en un bloque

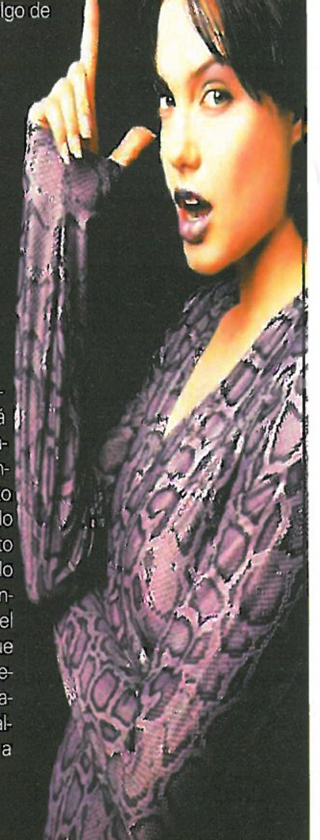
La Película

PSM: Ha mencionado que podríamos ver algo de la película en Chronicles..

AS: En Chronicles tenemos algunos enlaces realmente buenos con el argumento de la película. Esta vez hemos metido los secretos en un menu de extras, casi tipo DVD. Podréis ver el trailer de la película y muchas cosas más de las que todavía no puedo hablar.

PSM: ¿Tienen ustedes algún tipo de orientación o presión para hacer los nuevos juegos en la misma línea que la película?

AS: No. Quiero decir que lo más interesante para nosotros es que la película será una representación muy veraz de los pasados juegos de Tomb Raider. Tened en cuenta que es una Indiana Jones femenina. Esto significa que Lara Croft va a hacer todo lo que esperamos que haga. Si tiene éxito querrán hacer otra y otra película y con lo que estamos haciendo para la nueva generación de juegos de Lara, hemos abierto el personaje a todo tipo de nuevas ideas que puedan utilizar para las películas. No sabemos nada sobre hacer películas, pero estamos muy contentos con el guión. Es realmente Lara y lo que hizo en el pasado. Va a ser muy bueno.



de oficinas) es diferente, porque cuenta con una Lara que posee un equipo de alta tecnología. Lara tendrá en todo momento compañía. Mediante un transmisor, una voz le irá ayudando en todo tipo de cosas, guiándola y ayudándola a resolver diversos puzzles. Esto es muy diferente. Nunca hemos tenido ese tipo de comunicación con alguien ayudando a Lara.

Así que tenemos cuatro escenarios, buenos y claros, para nosotros y que no producen ninguna alteración en la historia global. Cuando revisamos los pasados juegos, vimos que había un montón de cosas que hicimos en Tomb Raider 3 y que no se utilizaron en Tomb Raider 4 y viceversa. Lo que hemos hecho ha sido unirlas todas para este juego. Este va a ser el Tomb Raider definitivo para PS1. Es justo decir que en el apartado técnico, no hemos hecho nada realmente grande, lo que hemos hecho es asegurarnos de que todo lo que va estar en el juego sea tan bueno como podría ser. Esta vez lo único que podemos hacer es aumentar la velocidad global del juego, hacerlo todo mucho mejor, ya sabéis, mejorar los efectos de luz, las cámaras, en definitiva mejorar todos los campos.

PSM: ¿Qué novedades podremos ver en el juego?

AS: La forma de juego girará en torno a algunos nuevos elementos, como las técnicas de camuflaje. No se aplicará esta técnica de forma masiva, pero hemos dotado a los malos de triggers para detectar el sonido así como de un campo visual. Si te arrastras hasta llegar a las espaldas de uno de los malos, no te oirá, pero si andas de forma normal, se dará la vuelta y te disparará. Hemos implementado algunos movimientos de agarre, con lo que Lara puede hacer cosas como combinar cloroformo con un trapo para librarse de sus enemigos.

Esta vez hemos introducido muchos más elementos no lineales en el guión del juego. Por ejemplo, habrá un guardia durmiendo en un corredor, sentado en una silla y con los pies encima de la mesa, por tanto, podrás ocultarte y pasar sin despertarlo o deslizarte hasta su espalda y dejarlo completamente k.o. dándole un golpe en la cabeza.

Lara cuenta con nuevos movimientos, como andar por cuerdas suspendidas en el aire al estilo de un funambulista. Pero no os creáis que será fácil, ya que tehabrá que ayudarle a mantener el equilibrio. Podrá agarrarse a barras paralelas, haz un par de piruetas y agárrate a la barra siguiente. Lara puede buscar. Puede moverse a través de los conductos de ventilación y abrir armarios.

PSM: ¿Así que habrá mucha más interacción con los escenarios?

AS: Lara se mueve en un entorno mucho más realista, lo cual establece una diferencia. Podemos esconder cosas. No me refiero a "hay una llave en el suelo, tengo que cogerla". Hemos intentado eliminar por completo la mentalidad de "tengo una llave, tengo que encontrar una puerta para usarla". Los puzzles serán más locales. Habrá que utilizar muchísimo más los objetos del inventario.

De nuevo, la premisa principal de este juego es que Lara ha muerto y estos son flashbacks de todas sus aventuras. Hacia el final del juego, vamos a revelar que Von Croy no se ha unido al funeral porque se culpa de lo que le ha sucedido a Lara

Está buscándola de forma frenética. Al final de Chronicles, alguien aparecerá corriendo con las botas de Lara o su mochila o sus bragas o algo por el estilo y esto constituirá la escena para la presentación de la nueva generación de juegos.

Para la versión de PC estamos utilizando y liberando todas las herramientas que utilizamos en juegos pasados para construir todos los niveles, de esta forma cualquiera podrá construir sus propios niveles. Hemos estado trabajando en ello unos 12 meses. Ha sido un trabajo muy extenso producir todos los manuales detallados y los tutoriales que vamos a incluir. De hecho es muy fácil para nosotros convertir un código de PC en un código de PlayStation, pero obviamente no es tan fácil para los usuarios. Así que no estoy seguro que vayan a estar disponibles para PlayStation , lo que es una pena.

TOMB RAIDER PS2

PSM: Todo lo que sabemos sobre Tomb Raider para PS2 es que está en desarrollo, ¿hay algo más que podamos saber?

AS: Bueno, lo primero, es que es probable que no se vaya a llamar Tomb Raider, aunque todavía no hemos tomado una decisión al respecto. La nueva generación va a ser radicalmente diferente. Hemos estado unos seis o siete meses pensando en Lara Croft y en cual es su posición y quién es ella. Queremos daros una nueva Lara para la próxima generación. Busco algo parecido a Metal Gear Solid 2, lo que es sin lugar a dudas, una de las mejores cosas que he visto para PlayStation2. No obstante, todo lo que han conseguido es producir otra versión de Metal Gear Solid para PlayStation2. Puedo haberme equivocado, cuando el juego esté listo, pero bajo mi punto de vista es muy parecido a lo que experimentasteis con Metal Gear Solid. Nosotros no queremos hacer esto. No queremos poner a Lara en un templo o en una tumba. Hemos querido movernos dentro de esta generación completamente nueva.

Para nosotros, lo que esto significa, es crear una nueva saga con un nuevo contenido. Lo que vamos a ofrecer en el primer Tomb Raider para PS2 no es más que un pequeño esbozo de la parte total del cuadro que estamos pintando. Podréis jugar este juego y conseguir un final lógico, pero no vais a conseguir un menu en la pantalla que os diga "Enhorabuena, lo has conseguido". Cambiando todo y haciendo este entramado, entramos en una línea parecida a la de Expediente X, en donde cada episodio nos dirige un poco más a la comprensión de la trama global. Lo que estamos vendiendo inicialmente es el principio de la historia, luego vamos a bombardear a los jugadores con seis o siete argumentos y cada uno de ellos tendrá un origen y un desarrollo propios. También introduciremos nuevos personajes con los que tendréis que jugar durante un porcentaje de la nueva generación de Tomb Raider, además contarán con sus propias aventuras separadas del resto para progresar en la historia global hacia un sentido u otro, no obstante se cruzarán los caminos de estos personajes. Actualmente es algo muy complejo y una visión global de la trama sería algo muy denso de contar. Es como el guión de una película y no es la película de este año, es la película del próximo y del siguiente.

PSM: ¿Cuál va a ser el programa de lanzamiento para cada título? ¿Podemos esperar todavía un juego al año? ¿Serán más cortos, más frecuentes o una mezcla de ambos conceptos?

AS: Si, exactamente será eso. Podría ser que cada tres meses lanzáramos una pequeña parte. Tenemos una gran cantidad de ideas nuevas. Podréis anunciar una nueva versión en un periodo de tres meses o incluso en uno y quizá la gente pudiera descargar esa pequeña parte. Y de nuevo la gran historia será, obviamente, lo más importante.

También Lara cambiará dependiendo de quien esté jugando con ella. Según lo que hagáis con ella, cambiaréis sus habilidades. El ejemplo más simple lo vemos si elegís que vaya corriendo a todas partes, su habilidad para correr aumentará, en esencia nos aproximamos a las típicas mejoras en las habilidades de los juegos de rol. Quizá no sea fundamental en la forma de juego, pero chico, podrás escaparte un poco más rápido de los malos. Lo bien que trepe o escale por determinados sitios dependerá de cuanto utilices esta habilidad y que rutas escoges.

> **"No esperéis pulsar el botón de Start y ver a Lara plantada delante de un templo, esto es lo último que queremos hacer para PS2"**

PSM: Así que el juego verá como jugamos y después...

AS: Si, no queremos que la gente gestione este aspecto, no queremos que aparezca una pantalla que nos diga "enhorabuena, has subido un nivel". Será algo natural y pienso que parte de esto será el hecho de que seas más dependiente del personaje. Si se cae desde una gran altura no dirá "!ay!", se romperá una pierna con lo cual irá cojeando.

Vamos a orientar a Lara a un público más maduro. Su personaje no

cambiará pero puede que el escenario en el que se encuentre le obligue a cambiar. Por ejemplo ha tenido está experiencia en la que ha estado a punto de morir. Puede que ella lo deje, reconsidere su vida y piense "hey, puede que explorar templos y tumbas no lo sea todo en esta vida". Puede que haya cosas más importantes que vivir. Puede que ella no pueda tener su cabeza apartada de todas estas consideraciones y puede que pierda toda su fama su casa y su fortuna. Está en un periodo de declive. Puede que todas las puertas que han estado siempre abiertas para Lara, por quién es y de donde viene, se las hayan cerrado firmemente en las narices y esto pondría a Lara en un escenario muy, muy diferente. Estos son ejemplos de las direcciones que podemos adoptar en la nueva generación. Así que no esperéis darle al botón de start y ver a Lara esperando frente a un templo. Esto es lo último que querríamos hacer en la nueva generación de Tomb Raider.
Tenemos muchas ideas y nos hemos pasado, literalmente, seis meses reconsiderando donde estamos con Lara y que es lo que vamos a hacer y unos cuatro o cinco meses dibujando, volviendo a las antiguas concepciones. No llevará su equipo tradicional. Toda la figura de Lara ha cambiado. Está un poco más matizada y es un poco más entusiasta.

PSM: No obstante, aunque se le cambie la camiseta azul y todo lo demás no habrá dudas acerca de quién es el personaje que estamos viendo...

AS: Exactamente. Mostrará una gran cantidad de expresiones faciales. Podréis ver perfectamente una mueca en su cara y cuando esté cansada su postura cambiará flojeando un poco. Podréis mirarla y ver en que estado se encuentra. Una importante cantidad de trabajo se está destinando a que pueda mostrar expresiones faciales, ya que tendrá que hablar con muchos otros personajes. También hemos conseguido algunas formas nuevas y más eficientes de hacer las animaciones. Si Lara está corriendo y queremos que se ponga su abrigo, no tenemos que hacer una animación individual. Podemos utilizar la matemática de conectar su mano al objeto, se podrá generar al instante.

PSM: ¿Con todos los cambios en la forma de juego, podemos asumir todavía que un objetivo central de la futura saga será la exploración?

AS: Habrá muchísimos elementos nuevos, la historia es una parte muy importante de esto. Hay una fuerza desconocida para Lara que puede que esté vigilándola y puede que todo en la historia haya pasado intencionadamente. Puede que las guerras en el mundo fueran provocadas por algo, puede que todas las catástrofes importantes que ha habido hayan sucedido por alguna razón. Tenemos una idea realmente buena sobre esto, pero no os voy a decir nada todavía...lo siento.
Tenemos varias líneas diferentes para la historia, diferentes formas para que Lara llegue a un punto determinado. Pero finalmente funcionarán todas juntas y también tenemos muy buenas ideas respecto a lo que debería estar pasando en la trama global. Pero si, haremos cosas que ya conocemos con Lara, aunque no estoy seguro de que sean el objetivo principal.

PSM: Estoy tratando de imaginarme exactamente como podría jugar este juego, que el desarrollo del mismo será como...

AS: No creo que se pueda encuadrar dentro de un modelo tradicional. Utilizando toneladas de nueva tecnología estamos consiguiendo algo un poco diferente. Así que creo que esta primera aventura de nueva generación de Lara Croft será el comienzo de algo realmente grande.

PSM: La gente que está trabajando en Tomb Raider PS2 tiene que estar muy animada

AS: Oh, si. Tenemos algunos chicos nuevos muy buenos. Tenemos algunos de los chicos del Tomb Raider original y un poco de sangre nueva , esto último, el hecho de tener sangre nueva en el equipo ha sido algo muy positivo.

PSM: ¿Con ambos proyectos en desarrollo al mismo tiempo, hay cosas en Tomb Raider Chronicles que puedan darnos una idea de cómo será el juego para PS2?

AS: Hay algo, pero no una cantidad muy grande. La mejora en el sistema de inventario es algo importante para nosotros. Pero la próxima generación es un gran salto. Mejor dicho, es un salto colosal.

PSM: Creemos que es realmente bueno que os estéis orientando en esta dirección a la hora de hacer juegos. Muchos desarrolladores están esforzándose en hacer mejores los juegos de PlayStation

AS: Podemos hacer un Tomb Raider con un aspecto general mejor y probablemente venderá una ingente cantidad de copias. Pero creo que eso ya lo hemos hecho para PlayStation y que en cierta forma lo hemos impulsado un poco. Queremos ir a por el trozo más grande de la tarta.



☒ Sí, quiero

tocar la guitarra.

Sin saber solfeo. Y aprender deprisa, con una guitarra propia y un método fácil: vídeos, CD´s... ¡Haré realidad mi sueño!

Sí quiero recibir información, sin compromiso, sobre el curso o cursos que indico:

____

Nombre y apellidos ______________________________

Domicilio ______________________________

Bloque ________ N.º ________ Piso ________ Prta. ________

Población ______________________________ Cód. Postal ________

Provincia ______________________________ Fecha de nacimiento / /

Teléfono ______________________________ D. N. I. ________

Tu información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).

CCC fue autorizado por Educación en aplicación del Real Decreto 2641/1980 O.M 29/6/1981 y Orden 6/10/1982 (B.O.P.V.).

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 - 28080 MADRID, ESPAÑA
o llama a CCC al 902 20 21 22
www.centroccc.com

CCJ

REGALO

Estas preciosas gafas UV400 con su funda para las personas que soliciten información antes de 10 días.

CCC, 60 años al frente de la Formación a Distancia.

Decoración y Manualidades
onitor/a de Manualidades.
ievo Curso de Manualidades:
pecialista en madera.
scaparatismo.
ecoración Profesional.

otografía, Ilustración y Redacción
tografía. ·Aerografía. ·Dibujante de Moda.
bujo. ·Dibujante Ilustrador. ·Escritor.

Deporte y Salud
onitor de Aeróbic. Para el Diploma de la Federación.
eparador Físico y Deportivo.
onitor de Gimnasio.
iromasajista. Carné Profesional MDF
asaje Shiatsu.
cnico Quiropráctico

Cultura
aración para superar las pruebas oficiales.
aduado Escolar.
c. a la Univ., mayores de 25 años.
eparación para las pruebas a Acceso a Ciclos
rmativos Grado Medio.

Inmobiliaria
stor Inmobiliario.
stor de Fincas.
rección y Gestión de Agencias Inmobiliarias.
rketing Inmobiliario
rito en Valoraciones Inmobiliarias.

Cocina y Hostelería
cina Profesional. Preparación para Título Oficial.
e de Comedor. ·Camarero - Barman.

Terapias Parasanitarias
cn. de relajación y superación personal.
onitor/a de Yogoterapia.
onosis Clínica. ·Reflexología Podal.
edicina natural. ·Fitoterapia.
nnasia terapéutica tercera edad.
encias florales Dr. Bach.

Belleza y Moda
·Peluquería. ·Esteticista.
·Modista. ·Diseño de moda.

Oposiciones
·Agente de Justicia. ·Profesor de Autoescuela.
·Auxiliar de Justicia. ·Oficial de Justicia

Especialidades Sociosanitarias
Preparatorios para el Título Oficial.
·Auxiliar de Enfermería.
·Auxiliar de Jardín de Infancia.
Otros planes especializados.
·Auxiliar de Ayuda a Domicilio
·Auxiliar de Puericultura.
·Auxiliar de Geriatría.
·Auxiliar de Rehabilitación.
·Técnico en Animación Geriátrica.
·Dietética y Nutrición.

Cuidado de los Animales
·Auxiliar de Clínica Veterinaria.
·Peluquería y Estética Canina.
·Aux. Clínico Ecuestre. ·Adiestramiento Canino.
·Psicología Canina y Felina.

Informática y Empresas
·Asesor Fiscal.
·Asesoría Laboral.
·Técnico en Recursos Humanos.
·Contabilidad y Análisis de Balances (con apl. inf).
·Administración de Empresas.
·Dirección Financiera.
·Auxiliar Administrativo. Preparación Título Oficial.
·Secretariado Informático.
·Secretariado de Idiomas.
·Dominio y Práctica del PC *(Windows 95 ó 98)*.

Otras profesiones
·Bibliotecario y Documentalista.
·Investigación Privada.
·Capacitación de Transportistas.
·Protección Civil.

Idiomas
·Inglés · Francés · Alemán · Ruso.

Calidad, Riesgos Lab. y Medio Ambiente
·Técnico en Calidad.
·Título Oficial de Técnico Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales (Prevecón).
·Técnico en Medio Ambiente.

Marketing y Ventas
·Técnicas de Venta.
·Marketing y Dirección Comercial.
·Gestión Grandes Superficies.
·Telemárketing: Cómo seducir y vender.
·Expresión Oral y Escrita: Cómo escribir y hablar bien para convencer.
·Psicología y Marketing para Comerciales.

Electricidad, Fontanería y Mecánica
·Carné de instalador Electricista.
Preparación para el Título Oficial.
·Fontanería.
·Mecánica. Preparación para el Título Oficial.
·Técnico de Mantenimiento.

Electrónica
·Electrotecnia y Electrónica. Para el Título Oficial.
·Radiocomunicaciones.
·Técnico en TV.

Música
·Guitarra. ·Teclado. ·Solfeo. ·Acordeón.

Programas en Soporte CD Rom
Mantenimiento Industrial.
·Electrónica, Hidráulica, Neumática, Electricidad, Autómatas, Electrónica de Potencia, Automatismos Eléctricos.
Técnico en Gestión Contable y Tesorería.
·Contabilidad I y II. ·IVA - IRPF

Azafatas
·Azafata de Congresos y Relaciones Públicas



Esta guitarra GRATIS con el Curso.

Infórmate sin compromiso.
902 20 21 22

CCC

☒ Sí, quiero

www.centroccc.com

Un avance de los juegos que pronto podremos disfrutar.

incubadora

THE BOUNCER

Nuevas pantallas del bombazo de Square que va a cambiar el concepto de los RPG pg.28

caliente, caliente

No pierdas ni un segundo y corre ha echarle un vistazo a estos juegos.


20 ▶ Metal Gear Solid 2


27 ▶ Onimusha


31 ▶ Zone of the Enders

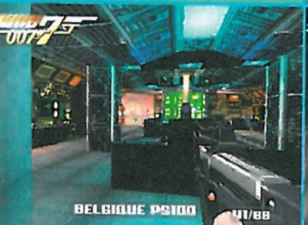
DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	LANZAMIENTO	TIPO	# JUGADORES	CD-DVD	PS	PORCENTAJE COMPLETADO
ELECTRONIC ARTS	BLACK OPS	DISPONIBLE	ARCADE 3D	1	1-CD		100%

▲ Ambientes hostiles, como este pasillo lleno de chorros de vapor que salen a elevada temperatura, son algo de lo que habrá que estar pendiente (y que por otra parte son elementos típicos en los arcades 3D, pero que siempre se agradecen al permitirnos guardar la pistola y obligarnos a tener que ser hábiles durante unos momentos)

Un arsenal que no tiene desperdicio

Uno de los aspectos más atractivos de jugar cualquier juego de Bond es ver todas las armas y artefactos que podremos usar. En este campo el juego está realmente conseguido.







▲ Desde la clásica Walther PPK al lanzacohetes, Bond siempre tiene el arma adecuada para cada situación.

EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE

Bond ha vuelto, y mejor que nunca

Aunque El Mañana Nunca Muere fue un título de éxito, pocos podrán argumentar que no tuvo una buena cantidad de problemas. Principalmente, careció de cualquier tipo de innovación real, ya que, aunque los enemigos supuestamente contaban con una buena IA, la verdad es que podíamos reventar a la mayoría de ellos con la clásica táctica de "entra-a-saco-dispara-a-todo-lo-que-se-mueva". Afortunadamente en El Mundo Nunca es Suficiente parece que se han resuelto la mayoría de estos problemas.

Desde el punto de vista del diseño, EMNES se parece en muchos aspectos a Goldeneye de Nintendo. Ambos títulos nos muestran tipos de objetivos similares en las misiones, además de la forma de jugar. El mayor matiz es que cada juego versa sobre una película diferente y al tiempo que Goldeneye ahondaba más en modo multijugador, EMNES se ha diseñado sólo con el modo de un jugador en mente.

Todavía quedan unos meses para completar su desarrollo, pero EMNES ya deja ver claramente que Black Ops ha aprendido de su proyecto Bond anterior.

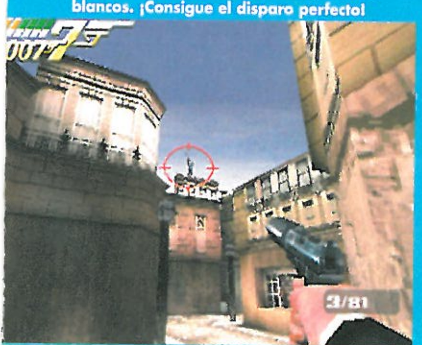
Los enemigos responden con mayor realismo, agachándose y esquivando la trayectoria de las balas. También se ha aumentado la variedad de juego, con mini retos que son realmente buenos y que se han distribuido en una medida muy bien proporcionada. El aspecto general está dando muy buena impresión.

Deberíamos tener una versión finalizada de EMNES para el siguiente número, así que podéis esperar examen completo dentro de poco. Todavía tienen que hacerse algunas tareas de acabado en el juego, pero con lo que hemos visto, estamos seguros de que va a eclipsar por completo al anterior juego Bond. Los fans del agente secreto más famoso del mundo están de enhorabuena.

El soplo

Con enemigos más inteligentes y multitud de mini retos que resolver, EMNES debería eclipsar fácilmente el último Bond de Black Ops.

▼ Pulsando R1 activarás el marcador de blancos. ¡Consigue el disparo perfecto!





▲ Todo lo referente a motion capture en EMNES se ha realizado bajo la dirección del director de especialistas de The Matrix

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	LANZAMIENTO	TIPO	# JUGADORES	CD-DVD	PS2	PORCENTAJE COMPLETADO
KONAMI	KONAMI (KCEJ)	2ª mitad 2001	ACCION AVENTURA	1	POR DETERMINAR		??%

▲ Snake hace todo lo posible para no ser detectado, pero cuando empieza la acción de verdad, es cuando realmente flipamos. Parece que Snake ha encontrado a algunos de los miembros de la tripulación que habían desaparecido y que además, parece que no están teniendo una buena travesía.

▲ Parece que Snake ha encontrado un tipo de centinela. Habrá que ver que es cap hacer esta cosa.
▼Es una auténtica pasada que ahora pueda disparar apoyando una rodilla en el Es un movimiento nuevo que además de sionar probablemente nos sirva de ayuda.

METAL GEAR 2

¡Capturas completamente nuevas del juego!

Konami debe querernos mucho, mucho. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty no estará disponible hasta dentro de un año aproximadamente, pero la compañía continúa proporcionándonos vídeos realmente alucinantes con los que quedarnos embobados durante un buen rato. El video original de MGS2, fue tan bien recibido en el E3 de este año que Konami decidió lanzarlo en DVD en el mercado japonés. ¿Alguna vez ha pasado algo así?
El nuevo video de MGS2 debutó en el ECTS, (la feria de videojuegos más importante de Europa, que se ha celebrado recientemente) y a pesar de ser mucho más corto que el primero, lo poquito que pudimos ver nos dejó realmente hipnotizados. Estas capturas son del montaje y muestran escenas nuevas que se han añadido al video anterior. Si hay alguna diferencia, es la de que el juego cada vez presenta un mejor aspecto, siempre y cuando podáis creer que pueda mejorar aún más. El comienzo del nuevo vídeo, nos desvela como Snake acaba en el barco. Empieza con nuestro personaje caminando por un puente de Nueva York, con coches hiper-realistas circulando. Tira el cigarrillo, se pone su equipo de camuflaje, corre hacia delante, salta por el puente y comienza a bajar con una cuerda y cuando el barco pasa por debajo del puente se deja caer sobre él. Hasta aquí llega la escena que nos introduce al vídeo original.
El resto del vídeo nos muestra parte de la acción que ya habíamos visto, pero hay algunas pequeñas partes nuevas (mira las capturas). Así que...¿todavía un año? ¿Alguien tiene una máquina del tiempo?



▲ ¿Qué pasa aquí? Parece que Snake está escuchando el informe de los objetivos de misión que se está dando a la tropa enemiga.

¿Esto es real o es Metal Gear 2?

Hemos hablado mucho acerca de lo increiblemente real que es la física de este juego, pero chicos, tenéis que ver esto.



▼▲ Arriba, Snake le da a una cubitera y los hielos saltan por todas partes. Abajo ametrallando un periódico, ¡impresionante!

El soplo

El juego que va a definir lo que realmente es la experiencia PS2, el mejor juego del próximo año, puede que de todos los tiempos. La expectación es increíble.



DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	LANZAMIENTO	TIPO	# JUGADORES	CD-DVD
ELECTRONIC ARTS	LUCASARTS	1ª MITAD 2001	SHOOT'EM UP	POR DETERMINAR	1 CD

PS2 PORCENTAJE COMPLETADO 75%

▲ Esta nave de control está enviando instrucciones a todos los droides de batalla que hay en la superficie.

▼ Aquí tenéis una vista desde la cabina. ¡Muy clara!

▼ Antes de seguir sirviendo como dianas móviles, los Wamprats se retiran



▲ Este Speeder cuenta con un armamento muy ligero

▲ Los fans reconocerán la mayoría de las naves

STAR WARS EPISODE 1: STARFIGHTER

¿Por fin una verdadera joya basada en Star Wars?

Aunque LucasArts no ha sido precisamente el desarrollador más impresionante en PS2, parece que por fin están cogiendo el toro por los cuernos en la nueva generación de consolas de Sony. El mismísimo George Lucas ha hechos muchos comentarios acerca de su apoyo a PlayStation2 y,como todo el mundo sabe, a donde va Lucas va su compañía.

Un hecho menos sorpendente es que el primer juego que desarrollan no es más que otro título basado en Star Wars: Episodio1. Con similitudes en muchos aspectos con Rogue Squadron, Starfighter es más un clásico juego de combate aéreo y espacial que otra cosa.

La trama en Starfighter se inspira en la película del Episodio 1, pero eso es todo. Realmente no vais a ver secuencias que os resulten familiares ni partes no desveladas de la película. Esto ha sido necesario para poder proporcionar al jugador una experiencia única. Todo lo que sabemos es que empezamos en Naboo y eventualmente acabamos metidos en una batalla espacial de dimensiones épicas. Una premisa muy simple, pero si esto no es todo lo que representa Star Wars, entonces no sabemos lo que representa.

A primera vista, lo que más impacta de este juego es el elevado rango de visión en el horizonte (los escenarios alcanzan una profundidad increíble). Los fondos parecen extenderse de forma infinita, además todo lo que vemos es real y susceptible de darle una "pasadita" con nuestra nave. Las naves también presentan un aspecto muy depurado. Para entenderlo bien, solo tienes que observar estas capturas para verlo por ti mismo. Como decía el anciano sabio (o sea, Alberto) "ver es creer".

Actualmente su lanzamiento está programado para finales de otoño, por otra parte Starfighter debería ser capaz de mostrar una buena parte del potencial de nuestra nueva consola y debería también, establecer a LucasArts como uno de los grandes en PS2. Con el nombre de Star Wars asociado, seguro que este juego se vende más que una gama de Ferrari por 500.000 pelillas.

El soplo

Star Wars ha dejado grandes recuerdos con sus películas, pero no en PlayStation. Por suerte Starfighter va a ser tan bueno como parece.



▲ La inmensidad de los 14 escenarios y el gran nivel de detalle alcanzado en cada una de las naves, nos muestran lo potente que puede llegar a ser PlayStation2. Impresionante

▼ No hay mejor sensación que la de derribar unas cuantas naves de la federación





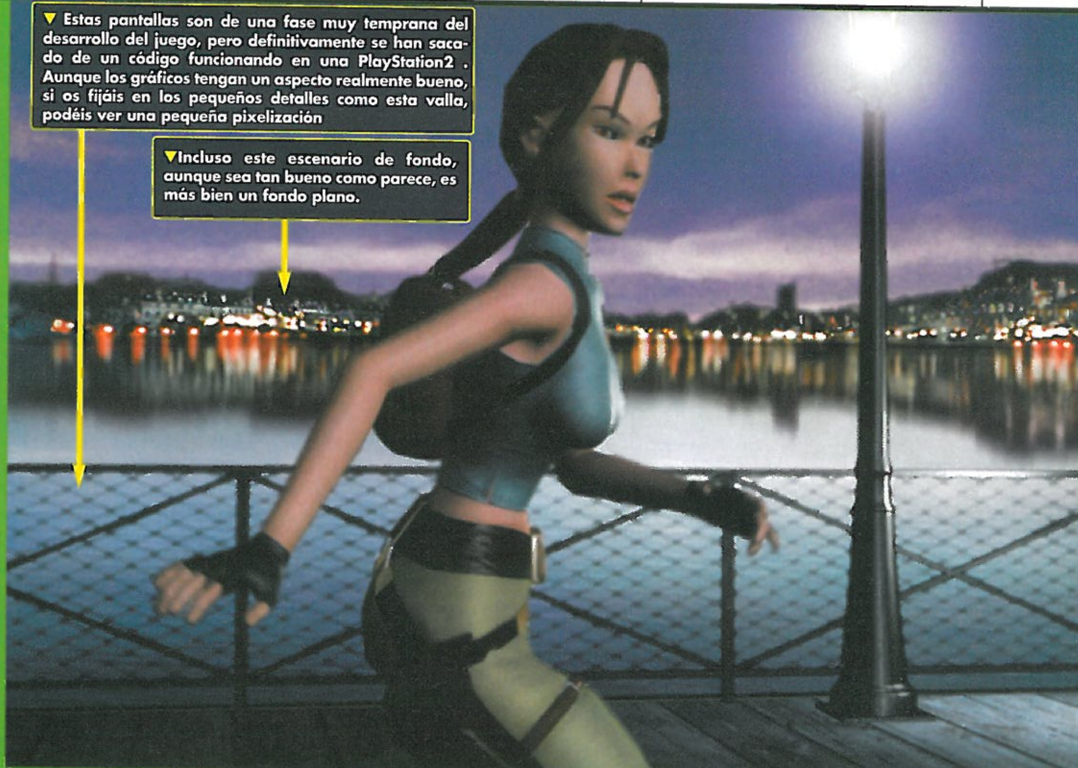
DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	LANZAMIENTO	TIPO	# JUGADORES	CD-DVD
EIDOS-PROEIN	CORE	2001	ACCION/ AVENTURA	1	¿?

PS2 porcentaje completado 70%

▲ Lara está por fin haciendo el gran cambio de PlayStation a PS2. Esta ilustración personalizada muestra sus nuevas energías, no obstante es importante decir que el diseño final de su nuevo equipamiento todavía no está hecho. Esta vestimenta nos parece una pasada, aunque lo suficientemente diferente como para que os deis cuenta que no es la misma que visteis en su regreso a PlayStation, pero aún conserva "suficientes" elementos para que sepáis que es ella.

TOMB RAIDER | TOMB RAIDER II | TOMB RAIDER III | TR: THE LAST REVELATION

▲ Cuando Lara reventó (ejem) la escena, dejó su huella para siempre en la historia de los videojuegos. ¿Podrá revolucionar la historia una vez más?



▲ En la demo del juego, esta pantalla fue capturada cuando Lara está intentado robar la Monna Lisa. ¿Ni siquiera habiendo estado al borde de la muerte va a aprender esta chica?

TOMB RAIDER PS2

Exclusiva: ¡Tu primer vistazo a Lara en PS2!

Cuando Lara finalmente haga su debut en PS2 el próximo año, no esperéis ver nada parecido a lo que ya estáis acostumbrados. De hecho, probablemente no vuelva a utilizarse el nombre de Tomb Raider. La exploración todavía va a jugar un papel importante, pero no vais a ver a Lara en sus típicos entornos.

Las cosas han ido mal para nuestra heroína desde su experiencia al borde de la muerte en The Last Revelation y ha empezado a reconsiderar su vida. Introducirse en templos y tumbas ya no volverá a ser tan importante, ahora tiene otras cosas de que preocuparse.

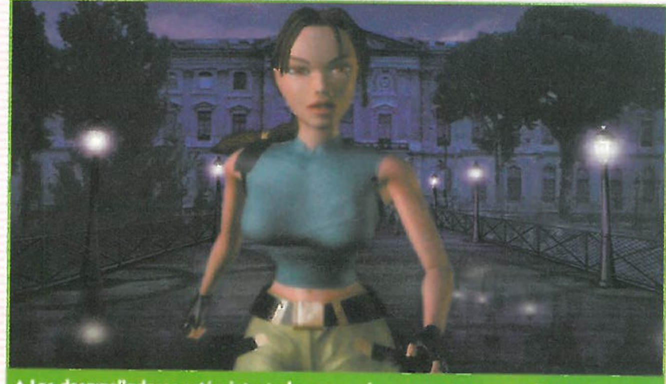
Para su primera aparición en PS2, Lara ha cambiado un poco. Ahora está más matizada y sus proporciones están más equilibradas en un intento de conseguir un aspecto más realista. También ha cambiado su indumentaria habitual por una nueva. Pero todavía conserva sus dos "armas gemelas" y su mochila.

Los desarrolladores están planeando actualmente un diseño "episódico" para las nuevas aventuras de Lara, lo que significa que los jugadores podrán ver varios capítulos de una historia en constante desarrollo cada año. Una vez que la capacidad online de Sony esté funcionando, jugar un nuevo episodio debería ser tan simple como descargarlo de la página web de Eidos.

Después de que acabes de babear viendo estas imágenes, ve a nuestra entrevista con Adrian Smith en la que nos aclara muchas cosas sobre esta mega-secuela.

El soplo

Con unos gráficos increíbles y una nueva forma de juego muy ambiciosa, parece que Lara no tendrá que esperar mucho para entrar de nuevo en el club de las mega-estrellas.

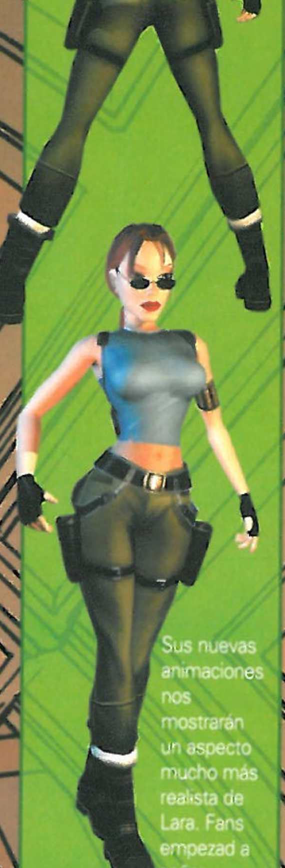


▲ Los desarrolladores están intentado conseguir un aspecto muy realista y unos efectos de luz muy buenos son una de las prioridades más importantes.



La modelo del juego

Esta es Lara tal y como aparece actualmente en el juego. ¡Tiene un aspecto incluso mejor que sus en sus viejas renderizaciones de alta resolución!



Sus nuevas animaciones nos mostrarán un aspecto mucho más realista de Lara. Fans empezad a soñar.

ADIOS, PS 1

Ha sido una gran carrera, pero las aventuras en 32 bits de Lara van a tocar a su fin. Vamos a echar un vistazo al pasado ¿deberíamos hacerlo?

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	LANZAMIENTO	TIPO	# JUGADORES	CD
EIDOS PROEIN	CORE	FINALES DE AÑO	ACCION/AVENTURA	1	1

PS PORCENTAJE COMPLETADO 70%

▲ Al estar Chronicles dividido en cuatro historias muy diferentes, los diseños de los niveles tambien lo son. En un episodio estarás dentro de un submarino nuclear; en otro; explorando un almacén.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Lara Croft vuelve de la tumba para una aventura más

Solo han pasado unos pocos días desde los acontecimientos que tuvieron lugar en The Last Revelation. Lara está desaparecida y presumiblemente muerta, pero por supuesto, todavía se tiene que encontrar su cuerpo. Reunidos en la mansión Croft, Jean Yves y algunos amigos de la familia se sientan en la chimenea y comienzan a recordar a Lara y algunas de las sorprendentes aventuras que emprendió. En el momento en que cada persona comparte sus recuerdos, comienza una secuencia y nos lleva una vez más a encarnar a la valiente exploradora.

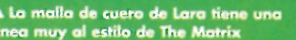
Como el propio título indica, las cinco crónicas de Tomb Raider comprenden varias aventuras claves en la vida de Lara; concretamente cuatro de ellas. Estas aventuras se desarrollan en diversos lugares y periodos de tiempo, como una pequeña isla irlandesa o un submarino ruso y cada una de ellas se centra en un modo específico de juego que ya hemos visto anteriormente. Por ejemplo, los niveles de Roma cuentan con la clásica tarea de exploración, mientras el "bloque de oficinas" requiere emplear tácticas de camuflaje y estrategia que primarán sobre el método "tirotea-todo-lo-que-se-mueva". Esta variedad debería mantener interés en el juego y darle un aire de novedad.

Como en los anteriores títulos, Chronicles contará con un gran número de elementos nuevos y mejoras globales. El engine del juego, se ha optimizado para permitir un mayor nivel


▲ Los niveles de Roma traen de vuelta la exploración clásica que vimos en el primer juego.

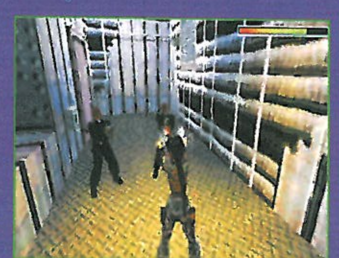
Todo es estilo

A pesar de estar la mayoría del tiempo en oscuras cuevas y lóbregos templos, Lara parece estar siempre al tanto de la última moda.



▲ La malla de cuero de Lara tiene una línea muy al estilo de The Matrix


▲ Lara con su clásico camuflaje de estilo militar.

maciones. También veréis un gran número de objetos y personajes con los que interactuar. El sistema de inventario se ha aumentado para poder llevar más objetos y las opciones de "combinar" juegan un papel más importante. La IA de los enemigos se ha reconstruido por completo de tal forma que los oponentes de Lara pueden reaccionar al oír sonidos (aquí es donde las tácticas de ocultamiento intervienen). Al contrario que Solid Snake en Metal Gear Solid, en ocasiones, Lara tendrá que buscar la salida a un nivel sin pegar un solo tiro (de hecho, todos los niveles de la "joven Lara" son de este tipo). Aún cuando pueda parecer extraño o poco apropiado que Lara tenga que "morir" para posibilitar su renacimiento en PlayStation2, esto es exactamente lo que trata de conseguir este juego, dejando atrás el pasado y comenzado unas nuevas aventuras con un mayor dinamismo, lo cual es muy positivo. Mientras tanto, Chronicles se nos presenta como la última aventura de Lara para PS1.



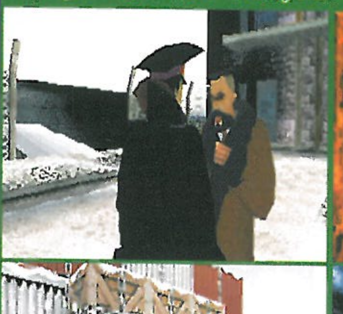
▲ Además de sus armas estándar, ahora, Lara pude utilizar un rifle de francotirador y una pistola lanza-garfios. Sí, más armas, esto sí que nos gusta.



▲ No intentes cabrear a Lara, sobre todo cuando te está apuntando a la cabeza con una ametralladora. Tiene más facilidad para darle al gatillo de lo que crees.

AVANZANDO LA HISTORIA

La saga de Tomb Raider siempre ha contado con un buen trabajo a la hora de mover el entramado del juego mediante la utilización de secuencias que se renderizan utilizando el engine del juego y secuencias prerenderizadas. Chronicles hará un uso de estos recursos mucho más de lo habitual para dar al juego un sabor más cinematográfico





▲ Encontraremos nuevos "malos" y volverán personajes conocidos, estás secuencias no interactivas aparecerán a menudo en el juego. Al final sabrás mucho más sobre Lara.

El soplo

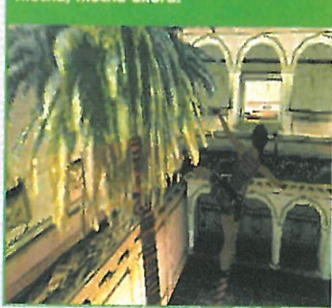
Aunque este no sea más que otro Tomb Raider para PlayStation, la variedad de sus distintos episodios nos tiene intrigados.

MANTENIENDO EL EQUILIBRIO

Una de las nuevas habilidades de Lara es la de andar por una cuerda como un funambulista. No es que sea muy difícil, aunque tienes que estar manteniendo el equilibrio en todo momento.



▲▼La clave es andar despacio y constantemente. Si vas demasiado rápido, pederás el equilibrio y caerás desde mucha, mucha altura.



PSM punto de mira

Miramos con lupa el juego en funcionamiento

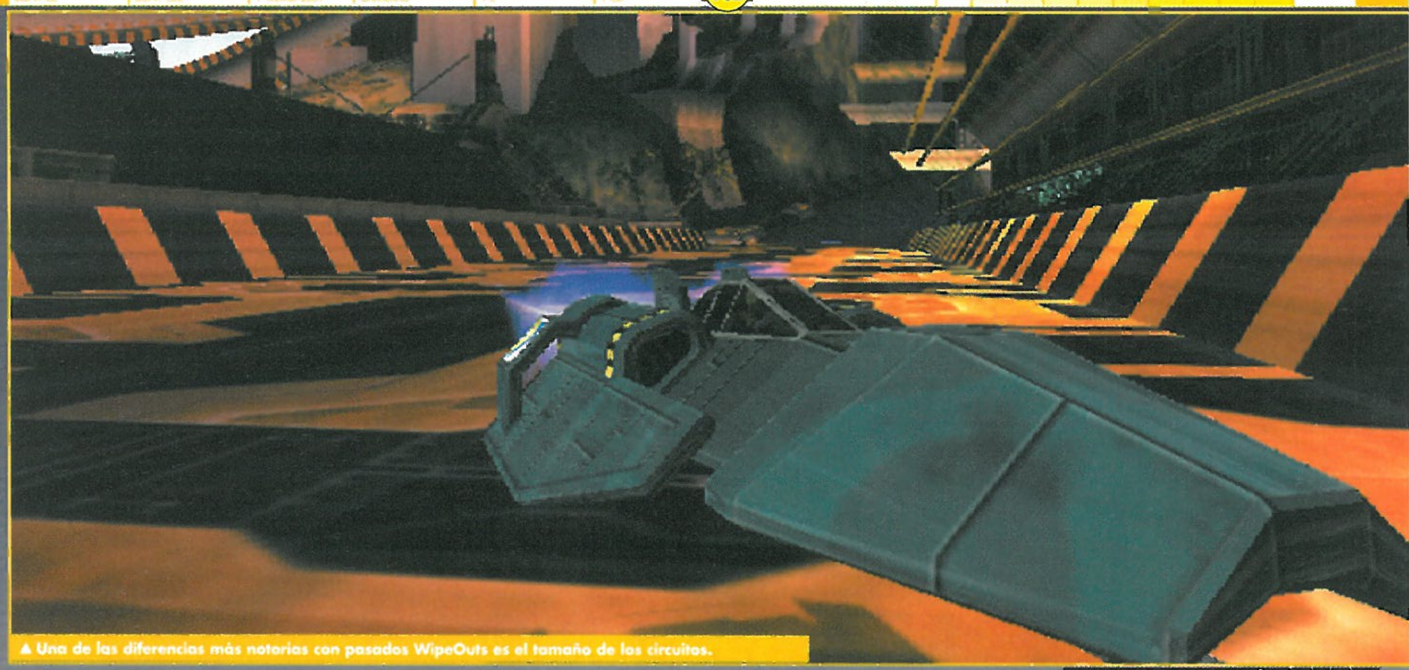


► Aunque Chronicles utilice básicamente el engine bastante trillado de Tomb Raider, los desarrolladores han intentado conseguir esta vez, entornos mucho más detallados.

► Lara cambia su aspecto en todos los niveles que jugamos. La mayoría de las veces lleva equipamientos diferentes, pero también su versión más joven vuelve a aparecer en este juego.

◄ Además del nivel de detalle mejorado, los diseñadores del juego han implementado unos más que buenos efectos de luz.

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	LANZAMIENTO	TIPO	# JUGADORES	CD-DVD	PS2	PORCENTAJE COMPLETADO
SONY CE	SONY CEE	1ª MITAD 2001	CARRERAS	1-2	1 CD		50%



▲ Una de las diferencias más notorias con pasados WipeOuts es el tamaño de los circuitos.

WIPEOUT FUSION

Más Ambicioso y Rápido que Nunca

Simplemente mirando estas capturas, se puede decir que WipeOut Fusion espera conseguir el mismo nivel de adicción y belleza que consiguió el primer juego hace algunos años. Todo se ha llevado hasta el grado más extremo en lo que a mejoras se refiere, con circuitos aún más impresionantes (nada menos que 21) y naves con unos diseños que harán que se te caiga la baba (32 diseños) y armas mucho más extrañas y efectivas que cualquier cosa que hubiéramos visto antes.

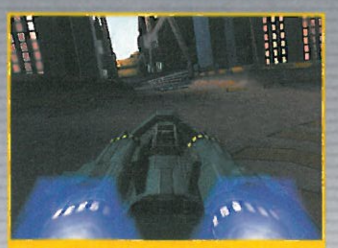
El juego va a tomar ventaja con la utilización de algunas habilidades de PS2, como los botones analógicos del DualShock2. Con esta prestación, la aceleración y la frenada dependerán de la fuerza con la que presionemos los botones.

También gracias a la gran cantidad de memoria con la que está dotada la consola y algunos truquillos de compresión, el juego y el menú al completo residirán en la memoria. El beneficio de esto, consiste en que los tiempos de carga deberían ser inexistentes. Todos los elementos del juego deberían funcionar instantáneamente.

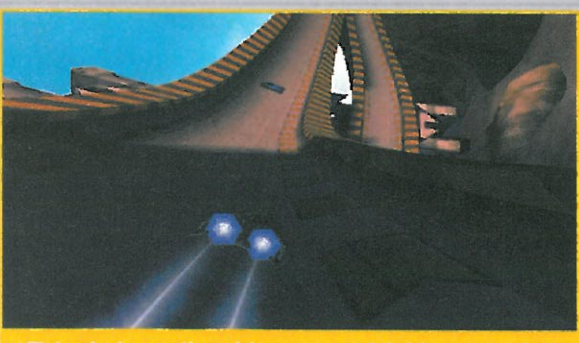
Desafortunadamente, Sony todavía no ha anunciado la fecha de lanzamiento, aunque aquí en Europa debería estar disponible en pocos meses. Esto significa que los seguidores de la saga tendréis que esperar un poco. Pero ya sabéis, lo bueno siempre se hace esperar.

El soplo

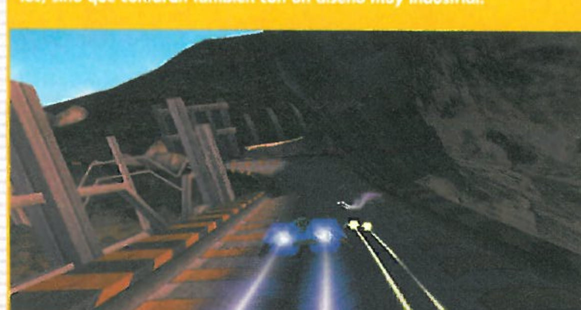
Es WipeOut. Los circuitos cuentan con unos diseños impresionantes, nuevos elementos de juego y una sensación total de velocidad. Los fans os vais a deshacer

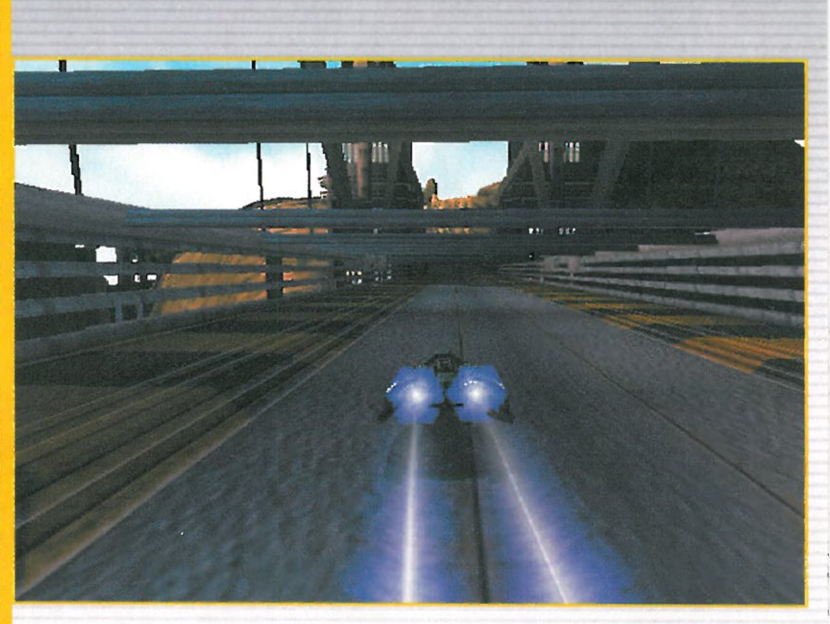


▲ Podréis seleccionar diferentes perspectivas de cámara



▲▼▶ Los circuitos no sólo tendrán una gran variedad de rampas y obstáculos, sino que contarán también con un diseño muy industrial.

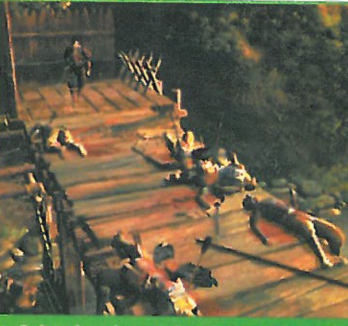




DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	LANZAMIENTO	TIPO	# JUGADORES	CD/DVD	PS2 PORCENTAJE COMPLETADO
VIRGIN	CAPCOM	PRIMAVERA 2001	ACCION/AVENTURA	1	?	50%



▲ No solo los modelos 3D son super detallados, sino que además podréis ver gran cantidad de ellos en pantalla.



▲ Onimusha observa la matanza que ha dejado la batalla en el puente. Este juego cuenta con algunos elementos un poquito gores.

▼ La clásica secuencia no interactiva: el héroe solitario camina lentamente hacia el crepúsculo después de haber cumplido su misión (vaya, ¿a que nos ha quedado bien?...)



ONIMUSHA

El título cargado de tintes épicos de Capcom se está convirtiendo en algo

Capcom ha declarado que todas las licencias de mayor peso que desarrollaron para PlayStation irán acabando progresivamente en PS2, lo que significa que podemos esperar un nuevo Resident Evil y un nuevo Dino Crisis en un futuro próximo. Actualmente uno de los títulos de la compañía que más nos ha impresionado ya está casi terminado, es Onimusha: Warlords.

Los escenarios de Onimusha serán completamente prerrenderizados y en 2D, no obstante, el nivel de detalle que se ha utilizado, es sencillamente fantástico. La madera parece real, las rocas también, incluso las llamas de las antorchas nos dan la misma impresión que una antorcha real. Los modelos 3D están compuestos por la bestial cifra de 10.000 polígonos (cada modelo). Están tan bien conseguidos que parece como si en cualquier momento fueran a salir de la pantalla. Onimusha es uno de los proyectos con mayor coste que ha emprendido Capcom a lo largo de su historia. Un famoso actor japonés, Takeshi Kaneshiro, fue contratado para hacer el papel protagonista. Por otra parte, Flagship, la compañía responsable del guión de Resident Evil 2, también fue contratada para encargarse del guión (en su vertiente dramática) de Onimusha.

Normalmente es muy raro que se haga un juego con una calidad de producción en todos sus elementos tan elevada. Capcom tiene que confiar de verdad en PlayStation2 para estar poniendo tanto esfuerzo y tiempo en este título. El juego no estará disponible hasta marzo más o menos, no obstante, os mantendremos informados.



▲ Esta vez no estamos seguros de si esto es una captura de una secuencia no interactiva o una captura del juego durante su desarrollo normal.

SECUENCIAS QUE DEJAN SIN RESPIRACION

Una de las cosas más impresionantes de Onimusha es la gran calidad de sus secuencias. Comprobad el nivel de detalle.



▲▼ Todo, desde los elementos del entorno hasta los modelos 3D, parecen alucinantemente reales. ¡No podemos esperar más para jugar a este titulazo!



El soplo

Con unos elementos de tanta calidad en la producción, va a ser realmente difícil para Onimusha no acabar siendo un título genial. Los jugadores vais a quedaros alucinados.

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	LANZAMIENTO	TIPO	# JUGADORES	CD-DVD
ACCLAIM	SQUARE	PRINCIPIO 2001	ACTION/RPG	1-4	?

PS2 PORCENTAJE COMPLETADO 60%

▲ Cuando pasamos de una secuencia a la acción, tendremos que elegir como quien queremos luchar. Elegir a Volt como personaje principal podría significar que podremos dar órdenes a Sion y a Kou.



▲ Durante los combates, la cámara se centrará en el personaje que hayamos elegido para jugar.

THE BOUNCER

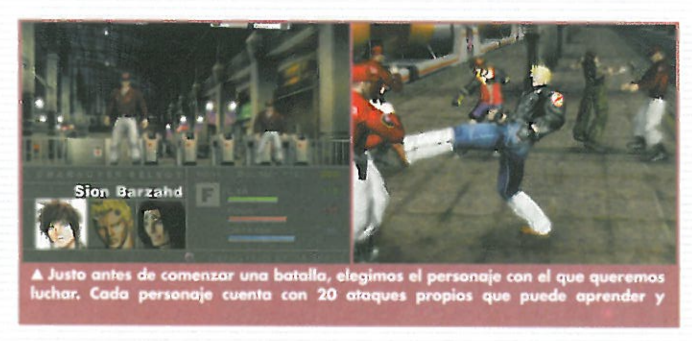
¡Nuevos detalles de los "camorristas" de Square!

Con cada nuevo pedacito que lanza Square cada vez nos pone más ansiosos por jugar este juego perteneciente al género de la Avetura/JDR. La mezcla única de elementos procedentes de estos dos géneros, mejora aún más los muchos y originales conceptos que incorpora este título, dándonos la impresión de que The Bouncer va a ser uno de esos juegos especiales que crean un género nuevo.

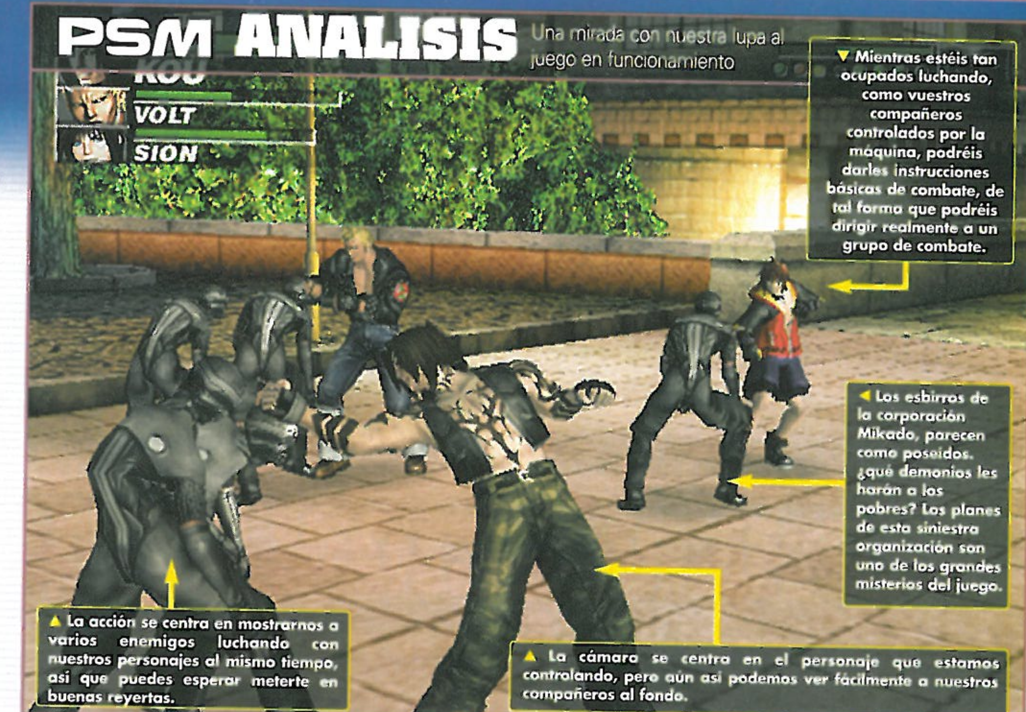
Square ya ha anunciado una fecha de lanzamiento en USA. Todos los diálogos serán hablados y podremos elegir entre inglés y japonés y es bastante probable que nos llegue traducido al castellano. Aún mejor son los modos multijugador, donde podemos elegir entre una docena de personajes aproximadamente para pelearnos con nuestros amigos utilizando el MultiTap de PS2. Los cuatro modos de juego son: Historia, Batalla por equipos, Versus y Supervivencia.

La posibilidad de seleccionar el personaje que queramos es quizá una de las opciones más interesantes en The Bouncer. Esto dará a los jugadores libertad para vivir la historia desde el punto de vista de cualquiera de los tres personajes principales en cualquier momento. Por ejemplo, si estáis jugando con Sion, el cual está sumido en un ataque de furia, podéis utilizar la opción de saltar de personaje (Activate Character Select) para ver la ira de Sion desde el punto de vista de Volt o de Kou, ¡un concepto decididamente genial!

Aparte de simplemente ver la historia desde otro punto de vista, la historia se modificará dependiendo del personaje que elijamos. Aunque nuestros tres "seguratas" tienen como misión acabar con el diabólico Grupo Mikado y salvar a su amiga Dominique, sus circunstancias y motivaciones son completamente diferentes. Si tratáis de ver todas las historias cambiando constantemente de perpectiva, solo conseguiréis una idea general de la historia y no necesariamente coherente. Jugar tres veces el juego sin saltar de personaje será la mejor forma que tendréis de



▲ Justo antes de comenzar una batalla, elegimos el personaje con el que queremos luchar. Cada personaje cuenta con 20 ataques propios que puede aprender y



▼ Mientras estéis tan ocupados luchando, como vuestros compañeros controlados por la máquina, podréis darles instrucciones básicas de combate, de tal forma que podréis dirigir realmente a un grupo de combate.

◄ Los esbirros de la corporación Mikado, parecen como poseídos. ¿qué demonios les harán a los pobres? Los planes de esta siniestra organización son uno de los grandes misterios del juego.

▲ La acción se centra en mostrarnos a varios enemigos luchando con nuestros personajes al mismo tiempo, así que puedes esperar meterte en buenas reyertas.

▲ La cámara se centra en el personaje que estamos controlando, pero aún así podemos ver fácilmente a nuestros compañeros al fondo.

conseguir la historia completa de cada uno de los personajes.
Respecto a su modo de juego, es una mezcla de elementos típicos de los juegos de lucha y los JDR. Durante un combate, elegiréis uno de los tres personajes principales, cada uno de los cuales contará con una serie de movimientos básicos y especiales a su disposición. En lo que respecta al componente RPG, tendréis que asignar a los otros dos personajes determinados comandos de combate según lo que requiera la situación. Una vez que haya acabado el combate, cada personaje ganará Bouncer Points (experiencia), lo que les permitirá conseguir nuevos movimientos.
No obstante, todavía no estamos muy seguros respecto a los detalles específicos de lucha o del sistema de combos, ni sobre el control real que tendremos sobre los otros dos personajes en combate, lo que si sabemos, es que Dream Factory (responsable de la saga Tobal y de Ehrgeiz) está desarrollando este juego conjuntamente con Square. Así que, como poco, los sistemas de lucha deberían ser sólidos.
The Bouncer cuenta con algunos de los gráficos y modelos 3D más conseguidos que hemos visto en PS2. El cielo sabe que queremos jugar con títulos con componentes de lucha como los que tuvieron Double Dragon, Final Fight y Streets of Rage en su día.

"Puedes elegir entre una docena de personajes únicos y pelearte con tus amigos utilizando el MultiTap de PS2"

El soplo

Con tantos elementos nuevos y unos gráficos para morirse, The Bouncer tiene que ser una auténtica pasada (y así será si la acción no se convierte en algo repetitivo)



ELEGIR EL PERSONAJE

Esta posibilidad nos permite elegir cual de los tres héroes queremos ser, incluso durante las secuencias de la historia. Dependiendo que quien hayamos elegido ser, tendremos una perspectiva diferente de la historia.

▲ Cuando comience algo importante, se os dará la opción de elegir desde que perspectiva queréis ver la historia. Dependiendo de quién seáis, veréis y oiréis cosas diferentes.

▲ Si escoges a Sion verás, por ejemplo, una discusión entre Dominique y Kou. Si escoges a Kou sabrás porqué están discutiendo. ¿Qué no mola?



DESCUBIERTOS NUEVOS PERSONAJES

Con tres personajes principales diferentes en el juego, hay muchos ingredientes en la trama. Los tres héroes tienen como objetivo acabar con el siniestro Grupo Mikado, pero Kaldea está involucrada de alguna forma con Sion y Mikado. ¿Podría estar jugando a dos bandas...? Todavía no lo podemos decir.

► DAURANGO C MIKADO Parece que es el jefe supremo

▲ KALDEA ORCHID Esta chica mortalmente guapa ¿es amiga o enemiga? Sion mejor estate al loro...

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	LANZAMIENTO	TIPO	# JUGADORES	CD/DVD
PROEIN	ACTIVISION	PRINCIPIO 2001	ACCION/RPG	1	?



PORCENTAJE COMPLETADO 80%

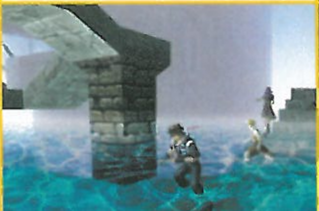
▲ Los personajes tienen muy buen aspecto y las voces parecen bastante buenas.



LA EXPLORACION ES LA CLAVE

De forma muy parecida a Tomb Raider, la exploración juega un papel muy importante en este juego. En esta actividad, es en la que gastarás la mayor parte de tu tiempo.







▲ Descubre unos entornos muy conseguidos, unos personajes muy interesantes y trampas muy bien planeadas.

ORPHEN: SCION OF SORCERY

Brujería y Exploración se combinan para conseguir una interesante aventura

Basada en una serie de Anime de la televisión japonesa, Orphen es un híbrido de varios géneros, pero básicamente se centra en la exploración al estilo Tomb Raider y un sistema de combate inspirado en los JDR. El jugador toma el papel de Orphen, un brujo que ha embarcado accidentalmente en el barco incorrecto y que acaba en una isla desconocida. Tu y tus compañeros tendréis que aventuraros a través de mazmorras, abatir a vuestros enemigos y evitar multitud de trampas.

El combate en Orphen es bastante singular. Cada unos de los botones del DualShock2 tiene asignados diferentes ataques y movimientos defensivos. Puedes golpear con tu espada de energía o rodearte con una barrera protectora. También puedes cargar tus diferentes ataques para hacerlos más poderosos. No obstante, lo malo de esa estrategia es que serás completamente vulnerable mientras estás acumulando energía.

La última versión americana de Orphen todavía cuenta con algunos problemas que se encontraron en la versión original japonesa. Los personajes y las texturas saltan a veces a un modo de baja resolución y el sistema de cámara es un poco inestable. Sin embargo, confiamos en que Activision mejore estos aspectos antes de su lanzamiento aquí.

Orphen promete. Los gráficos sorprenderán a mucha gente y las voces son bastante buenas. La mezcla de acción y combate por turnos debería complacer en buena manera a los jugadores más cercanos al rol, mientras que los elementos de exploración gustarán a la gran mayoría. Activision puede tener un mega juego en estado latente, habrá que esperar al lanzamiento.

El soplo

Ninguno conocemos aquí la serie de anime Orphen, pero el juego presenta un aspecto bastante sólido. Activision solo tiene que depurar algunos pequeños detalles.



▲ Lanzar hechizos es tan simple como apretar un botón. Sin embargo, no puedes lanzar sucesiones rápidas de hechizos.

▼ La extraña aventura de Orphen nunca habría existido si no hubiera embarcado en el navío incorrecto.



DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	LANZAMIENTO	TIPO	# JUGADORES	CD/DVD	PS2	PORCENTAJE COMPLETADO
KONAMI	KONAMI (KCEJ)	2001	ACCIÓN/AVENTURA	1	?		??%

▲ Una posibilidad muy interesante del juego, es la de marcar a cualquiera de nuestros enemigos para después utilizar el arma que deseemos.

▼ El sistema de cámaras parece que va ser muy simple y fácil de usar. Tiene que serlo para cuando estemos luchando con varios enemigos a la vez.

▲ Se han incluido en la plantilla animadores de la popular serie Gundam para conseguir un estilo muy anime. Z.O.E. debería convertirse en el sueño hecho realidad de cualquier amante de los mechs.

ZONE OF THE ENDERS

Lo mejor de Konami...no, lo más genial...bueno, este juego está predestinado a dejaros flipados

Snif. Konami, nos estáis matando. Ya es suficientemente malo que nos estéis pasando por las narices Metal Gear Solid 2, pero, ¿Por qué tenéis que hacer que Z.O.E. tenga un aspecto tan jod***mente bueno?.

Se dice que Z.O.E va a tener una trama dotada de un gran dramatismo, una forma de juego muy intensa y los gráficos tan impresionantes con los que cuenta ya los podemos ver por nosotros mismos. Las áreas se compondrán de entornos bien detallados y contarán con una buena variedad. En ocasiones, tendremos que luchar en ciudades, también contaremos con combates en el espacio. Los niveles que se desarrollan en ciudades, requerirán que saquemos a relucir nuestras dotes de estrategas, ya que nuestro objetivo va a ser salvar a la humanidad y salvar vidas. Antes de una batalla, supuestamente, tendremos que evacuar la ciudad y durante la batalla tendremos que minimizar los daños colaterales (o sea que no vais a poder dejar la ciudad reducida a cenizas). Okamura, el director de proyecto, ha pasado buena parte de su tiempo buscando un sistema de cámaras perfecto e ideando un sistema de control lo más simple posible. Un botón controlará el sistema de marcado para los blancos, otros dos botones gestionarán el armamento y un cuarto botón nos permitirá lanzar ataques especiales.

Si el juego acaba siendo tan bueno como hasta ahora parece que lo va a ser, Konami va a conseguir otro clásico para su lista particular.



▲ Bueno, todo sea por proteger a los inocentes. Ese droide está causando verdaderos estragos.

¡Aventura Fuera del Mech!

El combate con mechs es solo una mitad del juego. También contaremos con una aventura con elementos al estilo Zelda, en donde tendremos que salir del paso a pie

▼▲ Al principio del juego, la casa de Leo es destruida, empieza a buscar cobertura a la carrera hasta que se tropieza con Jehuty, su mech



El soplo

Unos gráficos magníficos. Una trama elaborada. Un sistema de lucha con una pinta estupenda. Lo queremos. Ahora. Lo decimos en serio Konami. ¡estáis avisados!

NÚMERO 16 YA A LA VENTA



GRATIS LA GUÍA DE FINAL FANTASY VIII

MUCHO DEPORTE Y MUCHA ACCIÓN. CON LA GUÍA DE COLIN MCRAE 2, MEDAL OF HONOR Y PREPÁRATE A GANAR EN DINO CRISIS Y SILENT HILL

A examen

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos



Sin duda alguna, el abanderado en el lanzamiento de la nueva PS2

pg.34

1-2 jugadores 1x

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Namco

Fecha de salida Disponible
Tipo Lucha 3D



La mejor saga de lucha se estrena en PS2

Sin duda alguna Sony no podía lanzar la nueva consola mejor de cómo lo ha hecho, presentando Tekken Tag Tournament junto con su lanzamiento. No os equivoquéis, no es la cuarta parte de la saga, sino una ampliación de la tercera pero con nuevos y mejores sistemas de juegos. En esta entrega tenemos la posibilidad de jugar en equipo, pudiendo manejar a dos de nuestros personajes favoritos e intercambiarlos como y cuando a nosotros nos convenga más, realizando combos y ataques alucinantes.

Con la historia de siempre, una lucha a muerte hasta acabar con el jefe con unos 30 personajes de las tres entregas anteriores, TTT nos muestra de lo que es capaz, a un 30% de rendimiento de la máquina, de hacer esta criatura. Con escenarios que quitan el hipo por su inmensa plenitud gráfica y sus detalles, que no seremos capaces de apreciar hasta que no lo jugemos unas cuantas veces, y hasta el más mínimo detalle tiene sus horas de trabajo. En esta entrega podemos apreciar el esfuerzo por realizar el juego perfecto, con detalles como el de la gente animando de fondo, la hierba cuando se pisa se ve como se hunde, el viento chocando contra la ropa, etc... Pero lo que más nos ha impresionado son los efectos climáticos como la nieve con huellas que nosotros vamos dejando y la increíble perfección de los copos cayendo que dejan ver las posibilidades que ofrece el "Emotion Engine" de la nueva "Bestia Negra". Los movimientos de la tercera entrega, que salió para la peque PSX, nos hace cogerle el tranquillo muy pronto y nos permite jugar al ... tener que aprendér-



▲ La intro es realmente espectacular y, como siempre, nos relata momentos de la vida de los personajes.



▲ Aunque no podáis verlo en movimiento, os aseguramos que la hierba y los personajes que se ven al fondo os alucinarán con su dinamismo.



▲ Pero tened cuidado de no despistaros con lo que pasa por los fondos porque la pelea es la pelea.

La velocidad en los tiempos de carga, es un punto a favor del juego y de la consola, ya que no nos daremos ni cuenta de cuando está cargando y cuando no.

Hay varias posibilidades de juego. La que más caracteriza a este juego es la opción Tag o equipo; en ella debemos elegir los dos personajes que vamos a controlar. Podemos intercambiarlos y realizar combos de alucine, permitiéndonos así acabar, prácticamente con uno de nuestros enemigos o quitarle una gran parte de la vida. Tenemos dos oportunidades, una con el personaje principal y, si es derrotado, otra con el secundario. Nuestro objetivo aquí será acabar con un total de diez parejas, para llegar al jefe final (lo de siempre vamos).

El modo entrenamiento nos brinda la posibilidad de aprender todos los movimientos y combos de cada personaje, en una lista con más de 40 posibles.

También podemos jugar a un solo jugador. Este último modo es el menos espectacular y más rutinario, nada del otro mundo, los típicos combates de dos rounds hasta matarse a palos.

Modo Time Attack, en el cual tenemos que pasarnos el juego en el menor tiempo posible.

Modo survival, en el que tenemos que conseguir aguantar tantos combates como podamos en pie sin que nos maten ni una vez.

La música que se te mete en la cabeza y no deja de fliparte, es la mejor que hemos escuchado para un juego de lucha. Los sonidos siguen siendo los mismos que en las demás entregas, pero con la calidad de audio que brinda la nueva máquina.

Aunque será el primero de su género que salga para PS2, no será el último y, sin duda alguna, TTT marcará una era en los videojuegos de lucha para la nueva consola.



▲ Jin Kazama sigue siendo uno de los personajes principales también en esta entrega.



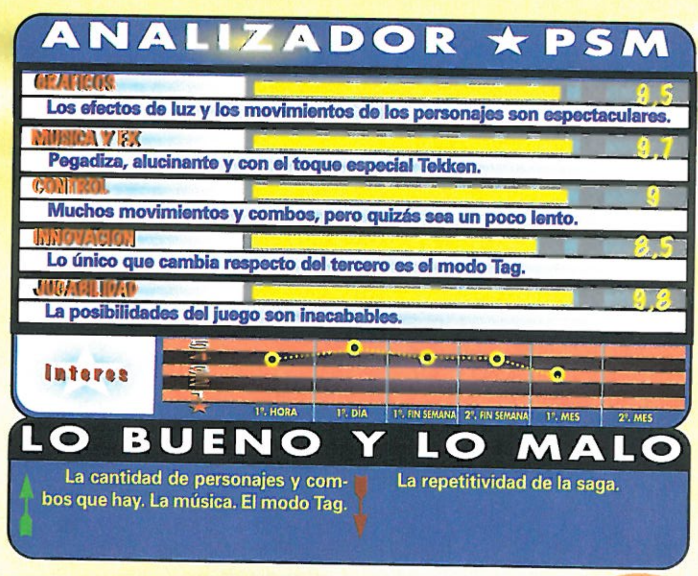


▲ El Tekken Bowl es uno de los minijuegos secretos que incorpora esta nueva entrega. Curioso...



▲ Están todos. Los personajes de las anteriores entregas se muestran aquí más "guapos" que nunca.





PUNTUACIÓN FINAL:





¡Las chicas son guerreras!

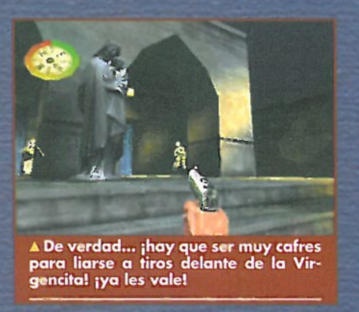
Steven Spielberg es especialista en homenajear a gente que muchas veces se encuentra en el olvido y que sin embargo, como en este caso, jugaron papeles fundamentales en el desarrollo de algunos acontecimientos (recordad La Lista de Schindler). En Medal of Honor Underground, Spielberg dedica ese homenaje a todas las mujeres que participaron de forma activa (y no sólo como enfermeras) en la Segunda Guerra Mundial.

Manon es una de estas heroinas; una agente especial de la resistencia francesa a la que se le encomiendan una serie de misiones de sabotaje y espionaje que ya de por sí serían dificilísimas para un agente especial de los de ahora.

Siguiendo el mismo estilo de juego que tanto nos gustó en la primera parte, se puede decir que esta continuación es precisamente eso, una continuación, ya que se ha variado muy poco el sistema de juego y la forma de cumplir los objetivos y el juego es básicamente el mismo, aunque con nuevas misiones. Las armas y los movimientos del personaje son también los mismos y si acaso se ha variado algo es en la originalidad y la dificultad de las misiones. Algunas son realmente para poner de los nervios a cualquiera por su alta dificultad. Este es uno de los puntos negros del juego ya que no tienes checkpoints desde los que continuar si te matan; tienes que volver a empezar la misión desde el principio con la consiguiente desesperación, sobre todo si estás al final de ésta.

Dejando de lado este pequeño (aunque incómodo) inconveniente, el juego es una delicia para la vista y el oído. Los escenarios y las misiones son alucinantes recreaciones de lugares y hechos importantes de la segunda guerra mundial. Así deberemos cumplir misiones en París, en Casablanca, en la abadía de Monte Casino entre otros lugares, logrando objetivos que fueron reales en aquel entonces, como impedir los lanzamientos de las famosas bombas volantes V-2, cortar las líneas de suministro nazis o, la que a nosotros nos ha parecido más divertida, hacerte pasar por una fotógrafa del partido nazi. En esta última misión, por ejemplo, debes evitar ser descubierta mostrando los papeles que anteriormente le has quitado a la verdadera fotógrafa. Entonces los soldados te permitirán que les hagas una foto (incluso te pondrán una pose para salir mejor en ella) momento ideal para que saques rápidamente tu 9 mm. con silenciador y les hagas un bonito agujero en su cuadrada cabeza. No pienses que todas estas operaciones son complicadas de realizar; el control del juego es tan bueno que te permitirá hacer esta y otras florituras a medida que vayas cogiendo práctica y te familiarices con los botones, y no es complicado, ya que el juego sigue una curva de dificultad muy progresiva que te permitirá aprender poco poco.

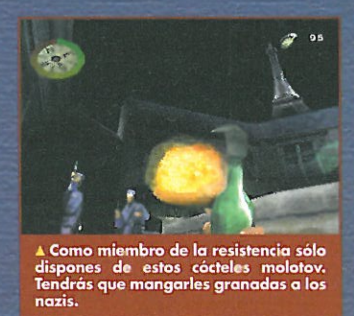
Indudablemente, en un juego que se llama


▲ De verdad... ¡hay que ser muy cafres para liarse a tiros delante de la Virgencita! ¡ya les vale!


▲ Si eres hábil, con un disparo bien centrado te cargarás todo a la vez.


▲ Fijáos en esas calaveras del muro. El nivel de detalle de los escenarios es sorprendente.


▲ Una de las armas que más molan es el rifle de francotirador, réplica exacta de la época.

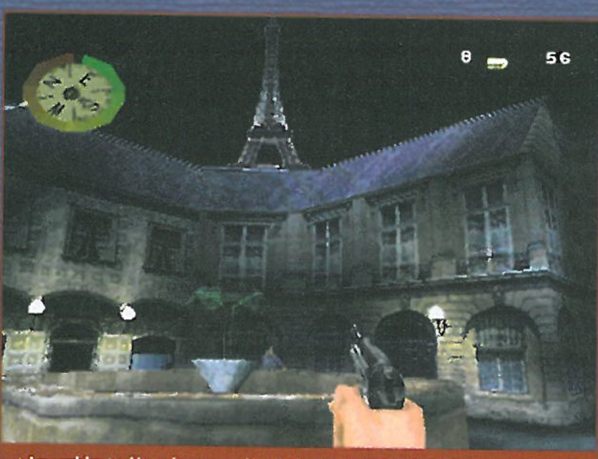

▲ Como miembro de la resistencia sólo dispones de estos cócteles molotov. Tendrás que mangarles granadas a los nazis.

Medal of Honor, las medallas tienen que andar por alguna parte. La manera de conseguirlas es cumpliendo las misiones con el ránking más alto posible. Esto se muestra al final de cada misión según las estrellas que hayas obtenido; cuantas más mejor. La manera de obtener los mejores ránkings consiste en cumplir las misiones con el menor gasto de munición posible, eliminando a todos los enemigos (puntúan más los disparos en la cabeza) y procurando recibir el menor número de balazos posible.

El apartado que sin duda merece la mejor de nuestras notas es el del sonido. La música es increíblemente buena y mientras estés jugando tendrás la sensación de estar metido de lleno una película. La ambientación es sobresaliente, sobre todo si estás jugando con la Play conectada a un equipo con Dolby Surround. Oirás a los alemanes hablando en su idioma, a los marroquíes en el suyo y a los franceses hablando un inglés con ese deje suyo de no pronunciar bien las "erres". Oirás los gritos a lo lejos de "Achtung" o "Alert" que te indicarán que has sido descubierto, los grillos, los tanques, los disparos etc... La rabia es que los chicos de EA nos la han vuelto a jugar y el juego no está traducido ni doblado. En esta ocasión les hubiéramos perdonado el que no estuviera doblado, ya que las voces originales son insuperables y seguro que al doblarlas no hubieran quedado tan bien. Pero lo que no perdonamos es que ni siquiera se hayan preocupado de poner unos míseros subtítulos para que los que no tengan un aceptable nivel de inglés por lo menos se enteren de que van las misiones y no se pierdan algo tan bueno del juego, como es el argumento.

También existe en esta secuela un modo dos jugadores al más puro estilo Unreal o Half Life en su modo Deathmatch que es prácticamente idéntico al del anterior juego. Puedes elegir entre varios personajes, armas ropas y escenarios a medida que los hayas desbloqueado en el juego principal y dedicarte a buscar a tu oponente para freírle. Es un aliciente más.

Medal of Honor Underground es una digna secuela y uno de los juegos favoritos aquí en la redacción de PSM y aunque tenga algún pequeño pero, no consigue ensombrecer la altísima calidad de este título (se nota la mano del tío Spielberg por todas partes). Si te gustó la primera parte no puedes perderte esta continuación por nada del mundo "mon ami".



▲ La ambientación y la recreación de lugares reales de la época es, junto al sonido, lo mejor del juego. ¿Reconoces la torre del fondo?.



▲ Cuidado al lanzar las granadas, en la mayoría de ocasiones te las devolverán.



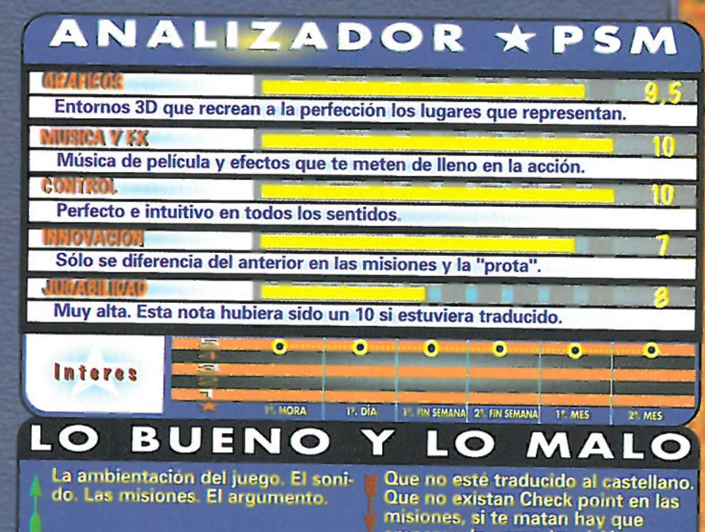
▲ Quizá esto sea lo más divertido del juego. Ellos posan para que les fotografíes y tú les metes un balazo.



▲ En esta fase la cosa se complica. Hay que eliminar esos antiaéreos y evitar que nos aplasten los Panzer.



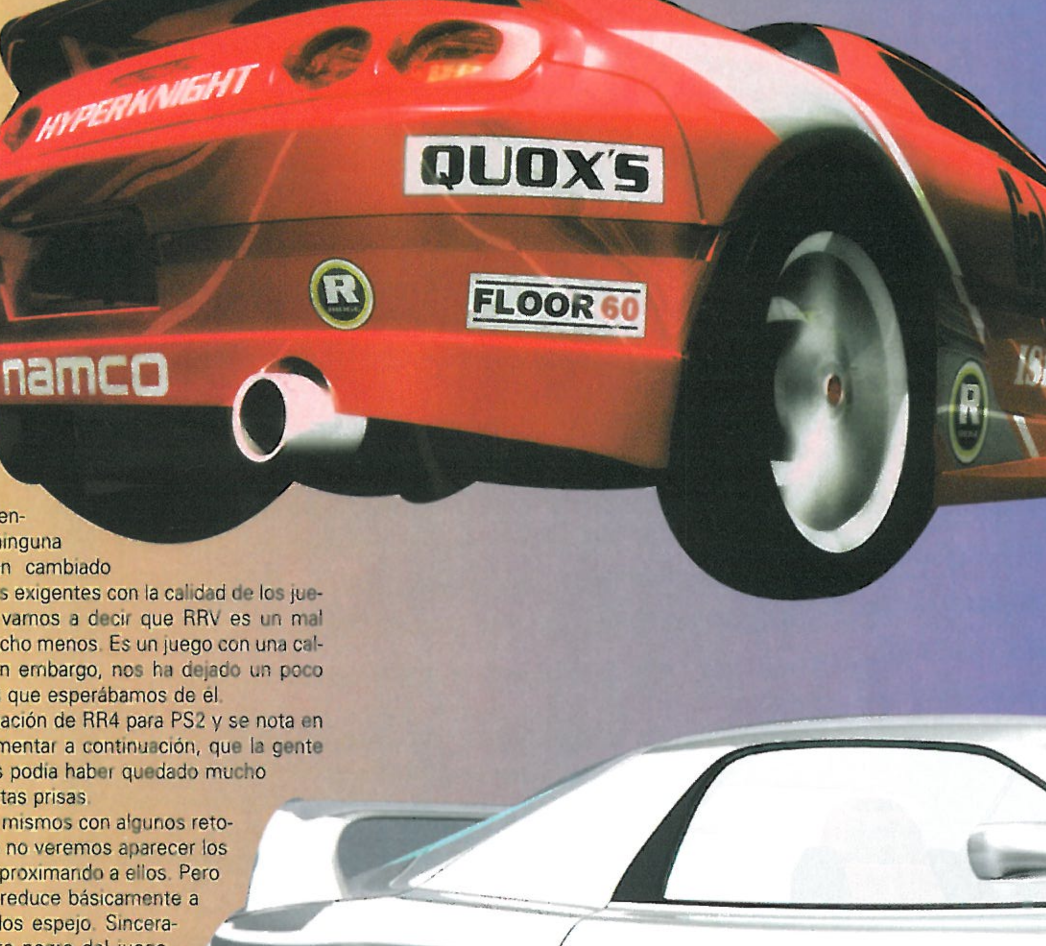
▲ ¡Jo, tía! ¡Lo tienes a huevo! ¡Dispara ya!





RIDGE RACER V

La historia se repite...



Cuando se lanzó al mercado la primera PlayStation Ridge Racer fue, junto con otros como Wipeout, de los primeros títulos que acompañaron al lanzamiento de la gris. Ahora, la historia se repite y Ridge Racer V se presenta como uno de los títulos estrella en el lanzamiento de la nueva máquina de Sony.

En aquel entonces, el primer RR nos dejó con la boca abierta y eso que, viendo los juegos de hoy en día, no era ninguna maravilla. Pero ahora las cosas han cambiado mucho y nos hemos vuelto mucho más exigentes con la calidad de los juegos. No empecéis a pensar mal, no vamos a decir que RRV es un mal juego ni nada que se le parezca. Ni mucho menos. Es un juego con una calidad fuera de toda duda pero que, sin embargo, nos ha dejado un poco fríos dada la cantidad de innovaciones que esperábamos de él.

El juego es, básicamente, una optimización de RR4 para PS2 y se nota en algunos detalles, que os vamos a comentar a continuación, que la gente de Namco ha creado un juego que les podía haber quedado mucho mejor si no lo hubieran hecho con tantas prisas.

Los escenarios son prácticamente los mismos con algunos retoques en los entornos, por ejemplo, ya no veremos aparecer los edificios a medida que nos vayamos aproximando a ellos. Pero sin embargo la cantidad de pistas se reduce básicamente a 4 ó 5 con sus correspondientes modos espejo. Sinceramente creemos que este es un punto negro del juego porque, a pesar de ser unas pistas que te dejan con la boca abierta, cuando llevas jugando un buen rato te acabas cansando de estar prácticamente siempre en los mismos recorridos.

Una vez más, al igual que ocurriera con R4, el punto fuerte del juego son los coches. No son recreaciones de modelos reales, ni falta que les hace; ya quisieran Pininfarina y algún que otro diseñador de alguna casa importante de coches deportivos tener en su departamento de diseño a alguno de los diseñadores de Namco. Son los coches (imaginarios) más alucinantes que hemos visto en un juego. Su diseño es bonito hasta decir basta, pero si aún así quieres transformarlos, dispones de una opción donde tú decides el color o colores que quieres que luzca tu equipo, las llantas y hasta el color de la publicidad que lleva el coche.

El control de los bólidos se vuelve a dividir en dos tipos: Derrape y Agarre. Pocas cosas nuevas que contaros sobre como conducirlos que ya no sepáis, salvo la diferencia que existe ahora al pilotarlos con el nuevo mando Dual Shock 2 en el que, como sabéis, todos sus botones son analógicos. Esto nos brinda unas posibilidades de control enormes ya que,

dependiendo de la presión que ejerzamos sobre el botón del acelerador conseguiremos un comportamiento diferente de los coches en las curvas. Si practicas esta técnica (verás que pronto te haces con ella y como mola) podrás hacer auténticas filigranas con tu coche en las curvas y disfrutarás como un enano.

El sistema de juego es muy similar al anterior RR, hay un campeonato en el que debes quedar clasificado en determinadas posiciones para acceder a la siguiente prueba (no te hagas líos y procura quedar siempre el 1°). Una vez lo consigas, serás recompensado con coches nuevos, que no son sino variaciones del que tienes con mejoras de motor y aerodinámicas. Correr y correr carreras es el objetivo principal del juego, ya que tienes un cuentakilómetros que va sumando la distancia recorrida y que será la que te vaya desbloqueando nuevos modos y opciones. Por ejemplo, si llegas más o menos a los 1000 Km. se abrirá un nuevo modo llamado 99 vueltas en el que podrás participar en una carrera de resistencia que dura más o menos un par de horas (el premio por ganar no te lo vamos a decir para no chafarte el juego). Los Km. recorridos también irán desbloqueando nuevos circuitos para el modo contrarreloj e incluso, si llegas más o menos a los 2500 podrás participar en una carrera en la que llevarás a Pac-Man con su coche y los fantasmas montados en scooters.

Una de las innovaciones que más nos han gustado es la utilidad que le han dado al modo contrarreloj, muy olvidado y aburrido en la mayoría de los juegos de carreras. En este modo puedes intentar batir tus propios récords, como es habitual, pero también te encontrarás con que algunos de los mejores tiempos llevan una "R" de color rojo al lado y el nombre del que ha realizado ese tiempo. Pues bien, si consigues batir esa marca, su antiguo dueño te retará a un duelo. Si lo aceptas (¿qué pasa, te va a dar miedo?) tendrás que ganarle en una carrera sólo contra él y su coche que, para más detalles, siempre es un modelo especial. Si le ganas te quedas el coche y te podemos asegurar que son los mejores del juego.

Por último mencionar en el apartado del sonido que, si bien el rugido de los motores y



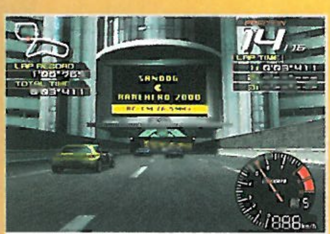
▲ RRV tiene detalles tan increibles como el del cuentakilómetros que se ilumina cuando se encienden los faros, igual que en un coche de verdad.



▲ En esta pantalla eliges tu coche. ¡Qué manía tienen los japos de llamarles toreador a los toreros!



▲ Otro detalle gráfico de calidad son, por ejemplo, esas chispas que salen cuando rozan los bajos del coche.



▲ A los programadores les ha debido gustar esa entrada del túnel. ¿No os suena del RR4?



▲ Aquí eliges los colores de tu equipo, aunque luego los puedes poner como tu quieras en el menú de diseño.



▲ Los efectos de iluminación son alucinantes. ¡Qué atardecer tan romántico...!





▲ **En las repeticiones es donde mejor se aprecia la velocidad y la calidad gráfica de este juego.**



▲ **Adelantar es una maniobra bastante complicada. Observa y aprende en la repetición los mejores sitios donde hacerlo.**

las chilladas de ruedas en los derrapes son alucinantes, con la música la han cagado pero bien. No creemos que haya nadie capaz de aguantar una carrera (ni siquiera de tres vueltas) oyendo la cantidad de ruidos desagradables que los programadores han llamado música. Es una auténtica pena que después de la fantástica banda sonora que tuvo RR4 (todavía no hemos podido olvidar el maravilloso tema de la intro) hayan dotado de una banda sonora tan ratonera y rayante a un juego como este. Ah, por cierto otra queja: Seguimos prefiriendo a Reiko Nagase, la chica del RR4 antes que a Ai Fukami, la chica de éste, que además es bizca y tiene una verruga en la barbilla (aunque todos se piensen que es un lunar).

En nuestra modesta opinión, Ridge Racer V es un gran juego que podría haber sido mucho mejor si no lo hubieran hecho con tantas prisas y hubieran exprimido más las posibilidades de la nueva consola. En cualquier caso, éste y Tekken son dos apuestas seguras si quieres disfrutar con tu nueva consola. No te defraudarán.



Recorre una distancia aproximada de 3.000 Km y podrás acceder al Pac-Man GP

Estas carreras no son muy difíciles, aunque tendrás que acostumbrarte antes al manejo del Pac-Car dando un par de vueltas. No te preocupes, ganarás con facilidad, las scooters de los fantasmas no corren mucho.





◄ El Pac-Man GP es el último secreto por desbloquear del juego ¡ánimo y a por él!

MODO DUELO

Cuando mejoras un record marcado con una "R" roja en el modo contrareloj serás retado a un duelo por quien tenía registrado ese tiempo. Acéptalo y tendrás que ganarles en una carrera uno contra uno en la que llevan sus coches especiales. Gánales y te quedarás con su coche. Aquí tienes los cuatro que puedes conseguir.



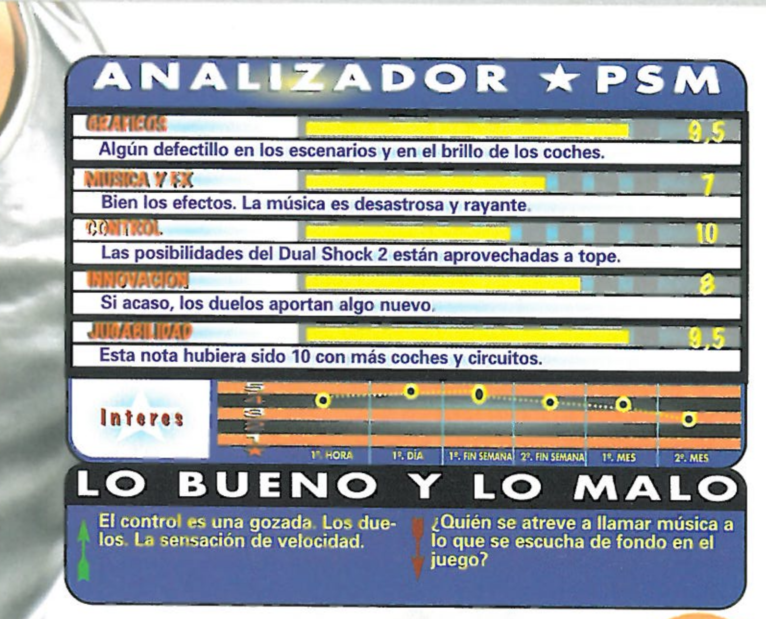
▲ SPECTRA: Mucha aceleración, pero muy malo en curvas.



▲ CRINALE: Aceleración y velocidad punta enormes.

▲ RUMEUR: El mejor coche del juego para las curvas.

▲ ANGELUS: El mejor coche del juego en general.



Fantavision

Mascletá en PS2



Sony se carga de títulos para el lanzamiento de PS2 en nuestro país. Entre ellos encontramos una rareza llamada Fantavision. Juego que después de haber arrasado en Japón por su originalidad llega a nuestras manos con retoques y mejoras. Adictivo hasta la médula, pero pobre en jugabilidad y muy rayante cuando llevas un rato de juego. Sin duda alguna los creadores de este juego no se han complicado la vida en modos de juego y menús. A este paso no sabemos donde vamos a llegar. Para uno o dos jugadores el aburrimiento y la simpleza del juego son demasiado, hasta llegar al punto de quitar la consola y no volverlo a jugar. Sin apenas posibilidades de juego, se hace repetitivo y muy muy cansado.

La historia consiste en ir explotando una serie de cohetes o fuegos artificiales que nos lanzan desde la parte inferior de la pantalla, en series de tres o de cuatro... o de un montón, según el nivel de dificultad. Estos cohetes varían de color, pueden ser verdes, rojos, azules, etc...o incluso multicolor. Precisamente estos cohetes multicolor nos sirven como comodín cuando nos falte alguno de los normales o para cambiar de color sin tener que soltar los que ya tenemos atrapados. Nuestra misión es ir atrapando los cohetes con un punto y un rayo, esto es que, con un puntero que nos aparece en el centro de la pantalla debemos lanzar un rayo de luz a los cohetes, de esta forma los atrapamos y los mantenemos seleccionados hasta que capturamos un mínimo de tres para poder realizar una explosión. Estas explosiones se pueden hacer de varias series de distinto color, lo que nos da más puntuación y vida en algunos casos. Esta vida, que se nos irá restando a medida que vamos perdiendo cohetes o no realizamos bien los combos, nos es imprescindible para finalizar la misión con éxito. Tenemos que controlar esta y una barra que se llama Starmine y que sirve para realizar un super combo en forma de bonus. Nos aparecen decenas y decenas de cohetes que tenemos que reventar sin ninguna piedad, tantos como podamos.

La posibilidad de jugar a dos jugadores tal vez sea la mejor, en esta podemos hacer la puñeta y mandar el mayor número de cohetes posibles a nuestro adeversario para conseguir eliminarle. Las mil y una formas de fastidiarle son incontables, desde girar las tornas dando la vuelta a la pantalla y hacer que se coma nuestros cohetes, hasta realizar algún que otro Starmine para reducir su espacio cada vez más.

Una de las pocas cosas buenas que tiene el juego es el modo entrenamiento, donde te inician en el arte de la pirotecnia. Poco a poco te van explicando las difernetes formas de explotar y realizar super combos, todo ello traducido y doblado al castellano.

La música, que solo podemos escuchar al principio del juego y durante los menús, es demasiado patética, sin apenas ritmo y muy repetitiva. Aunque para los japoneses esta música pueda resultar agradable y divertida, para nuestro gusto resulta vomitiva. Durante el juego solo escucharemos el ruido de los cohetes al explotar y la voz de una tía repitiendonos todo el rato lo mismo, cadena de 4, super explosión, cadena de 3, etc...acabaremos, no hartos, sino hasta las narices, llegando a quitar el ruido por completo.

Con el trabajo y el dinero que lleva hacer un juego, la verdad es que se podían haber ahorrado la molestia y en vez de gastarse las pelas en traducirlo, se las podían haber gastado en introducir más modos de juego y algún que otro sistema que no resulte tan aburrido.

En conclusión, hay alguna consola por ahí que ha incluido un juego junto con la compra de la misma, con este juego Sony debería de haber hecho lo mismo y haberlo regalado, porque despues de gastarnos 75.000 pelas en la máquina, lo menos que podían hacer es gratificarnos con algo, aunque esto más que una gratificación es una tortura para quien lo juega.

▲ Con esa especie de rayo seleccionas los cohetes...

▲ En el modo dos jugadores se trata de hacer la puñeta al contrario.

▲ ...procura atrapar cuantos más mejor...



▲ ...y hazlos estallar. ¡Qué potito...!

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS — 5
Lo único bueno son los fondos, donde aparecen ciudades famosas.

MÚSICA Y FX — 5
Lo único que tiene de bueno son los efectos de las explosiones.

CONTROL — 6
Su manejo y adicción al mismo es increible.

INNOVACIÓN — 8
No hay ningún juego que se parezca, aunque tampoco hace mucha falta.

JUGABILIDAD — 4
Sin duda alguna lo peor, sin opciones de juego y con muchos fallos.



LO BUENO Y LO MALO

La innovación. Te puede llegar a picar, enganchándote unas cuantas horas.

Que no lo regalen con la consola. Explotar fuegos artificiales no es divertido.

PUNTUACIÓN FINAL:



g_blocH6.lwo - UView

File Edit Select View Surface UV Image Lights Help Plugins

MOTO RACER WORLD TOUR

TERCERAS PARTES NO SON BUENAS, ¿O SÍ?

Bueno, pues aquí está otro de los clásicos de la Play en una nueva versión que aparece un año después de la segunda entrega.

Y, ¿qué podemos decir del juego que ya no sepáis? Pues poca cosa, ya que en definitiva, es eso, una nueva versión del juego que encandiló a tanta y tanta gente a los mandos de una consola.

Lo cierto es que obviamente, para que este juego tuviera cierto tirón entre los aficionados tenían que currarse alguna novedad interesante que actuara de reclamo, y lo cierto es que la hay, y más de una.

Para empezar hay que decir que la presencia de los grandes ases del motociclismo mundial aparecen con sus nombres y sus motos a lo largo y ancho del juego, como se puede ver ya en la bonita e impactante portada en la que el ex - campeón del mundo de 500 c.c Alex Crivillé aparece en la versión española.

Pero sin duda lo que más llama la atención de este título, y que puede resultar interesante para que la gente se lance a por él en las tiendas, es la cantidad de nuevas especialidades en las que puedes competir, vamos, que lo mejor del juego, es sin duda el World Tour que aparece en el título, en lugar de Moto Racer 3.

No solo podrás elegir entre carreras con motos de 125 c.c., 250 c.c. o 500 c.c., sino que también tienes el cross y el supercross en distintas categorías que poco a poco has de ir abriendo al mostrar tu habilidad sobre las dos ruedas.

Pero además de todo esto, ya habitual en los títulos anteriores, se introduce la novedad del trial, donde podrás emular al mismísimo Jordi Tarrés, o si lo tuyo son las emociones fuertes, te puedes lanzar en trepidantes carreras con tráfico, callejeando por el mundo o las impresionantes carreras de Dragsters.

La cantidad de circuitos es algo a tener en cuenta, y se puede decir que ahí reside el punto fuerte de este título.

También cabe destacar por encima del resto de cualidades el aspecto gráfico, que quizá era la cuenta pendiente de las versiones anteriores para Play Station si las comparamos con las versiones paralelas que aparecieron en PC. Lo cierto es que en las dos versiones anteriores para la consola gris era la jugabilidad la que hacía olvidar que los detalles gráficos eran en ciertas ocasiones un poco lamentables.

Pues bien, por fin han conseguido solucionar estos problemillas, y los circuitos son de un nivel de detalle bastante elevado, además de haber mejorado las texturas, y aplicar mayor realismo a las motos y a los pilotos.

El resto la verdad es que ya te lo imaginas, porque, ¿quién no ha jugado a ninguno de sus predecesores?

La diversión, por lo menos para unos días, está asegurada, porque resulta bastante jugable, aunque es cierto que puede resultar más de lo mismo.

En cuanto al manejo de las motos, hay que diferenciar las distintas modalidades, ya que mientras que en las motos de carreras el manejo es bastante complicado y si no controlas mucho puedes ir dando bandazos de un lado para otro, en el cross resulta bastante más fácil, y de algún modo hasta más divertido, ya sabes, entre saltitos y tal, pues como que resulta más entretenido.

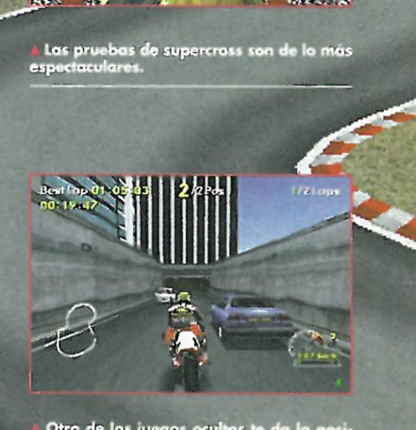
La música, muy normalita, de lo más común. No es que sea malo el sonido ni nada parecido, sino que es eso, que tampoco nos dice nada nuevo.

Otro punto débil quizá sea la lentitud que en ciertas ocasiones recorta la sensación de velocidad, como si hubiera que darle cuerda a la moto en alguna carrera indoor de cross, y la velocidad de carga podía ser algo mayor.

En fin, que si lo tuyo son las carreras a toda velocidad, y no buscas un simulador que reproduzca fielmente las carreras, sino que buscas diversión y variedad, este es tu juego, aunque sigue siendo una versión de un gran clásico.

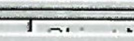
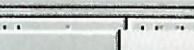
▲ El modo Dragster es uno de los juegos ocultos.

▲ Las pruebas de supercross son de lo más espectaculares.



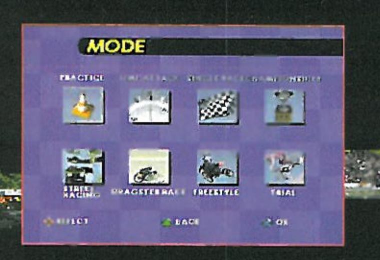
▲ Otro de los juegos ocultos te da la posibilidad de pilotar una 500 de GP en pleno atasco en la gran ciudad

Object Visibility

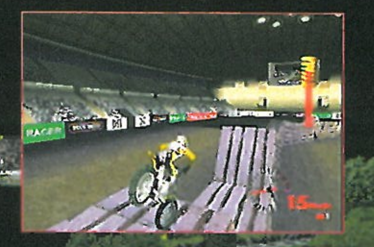




For Help, press F1

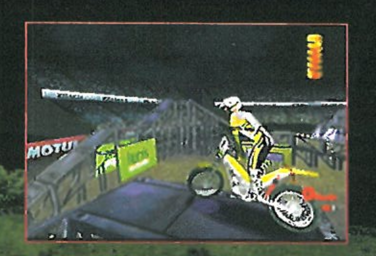




▲ Aquí los tienes, todos los modos desbloqueados. Para que luego digáis que no nos curramos los juegos...



▲ Prepárate a pasarlas canutas con el modo trial, uno de los más chungos del juego.



▲ Vigila esa rueda delantera o te vas a pegar una castaña de las que hacen época



▲ Aunque parezca mentira con todos los coches, luces y motos en pantalla, el juego no se ralentiza ni una cala.



▲ Controla las curvas con los dragsters, son muy poco manejables.



▲ Saltos como este son posibles si sabes manejar bien la precarga de ese amortiguador que aparece en la parte superior de la pantalla.

GEAR	REDUCTION	MAX SPEED
1ST	25/45	140
2ND	31/17	173
3ND	27/17	206
4ND	26/19	239
5ND	24/20	272
6ND	29/26	293
PRIMARY	56/23	REAL SPEED MAX
SECONDARY	30/17	277

▲ Como cualquier buen juego de carreras que se precie podrás ajustar tu moto a tu gusto.



▲ Aunque ese dominguero se ha echado a la derecha para que pases, la mayoría de las veces te entorpecerán.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	9	Han mejorado bastante. Buenos, calidad en circuitos.
MÚSICA Y FX	7	Muy normalita. El ruido de las motos no está muy conseguido.
CONTROL	9	Bastante bueno y fiel a la realidad del manejo de una moto.
INNOVACIÓN	8	Sigue siendo lo que era, aunque con más especialidades y mejores gráficos
JUGABILIDAD	9	Interesante y variado. Divertido y rápido.

Interes



LO BUENO Y LO MALO

▲ La cantidad de circuitos y especialidades. La sensación de velocidad en carretera. Los gráficos.

▼ En resumen sigue siendo casi lo que era. A veces va lento (cross).

PUNTUACIÓN FINAL: 8,4



GridSize: 1.00 Polys: 0 Verts: 0 NUM



Beach Volleyball

DEPORTE Y PLAYA DESDE TU SILLÓN

Sin duda, los videojuegos deportivos tienen muchos adeptos, y venden una gran cantidad de stocks en las tiendas. Fútbol a raudales, baloncesto, atletismo, hockey, tenis..., pero si hay un deporte que apenas ha aparecido en la historia de los videojuegos ha sido el voley playa. Con este título, podremos disfrutar por fin desde nuestra casa del calor, el juego, y las chicas que rodean al mundo del voley playa.

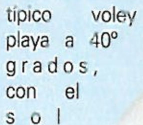
Si conoces un poco el mundo del deporte (que seguro que sí estas leyendo esto, es porque sí), sabrás que el voley playa es un deporte parecido al volleyball habitual, pero con una serie de diferencias bastantes significativas: juegan dos jugadores por equipo, y no hay cambios ni nada por el estilo, los partidos se disputan a un sólo set de quince puntos, y no a tres como ocurre en el que se juega en pista. Con esto podría parecer que un partido se acaba enseguida, pero no es así, ya que no existen los puntos directos, sino que se utiliza el juego de puntuación después de recuperación, con lo que para poder subir un tanto a tu marcador debes conseguir dos puntos seguidos: uno para recuperar tu saque, y el otro para conseguir el punto definitivamente. Esto hace que los partidos tengan bastantes alternativas, ya que recuperar el saque es más o menos sencillo, pero que no lo recupere el contrario en la jugada siguiente, resulta un poco más complicado.

El juego al principio es un poco complicado, porque tienes que coger el truco de la colocación del balón, ya sea para colocársela a tu compañero, o para intentar un mate en el campo rival. Cada vez que vas a golpear el balón te aparece una diana que tendrás que colocar en centésimas de segundo, para indicar donde quieres enviar el balón, y te aseguramos que las primeras veces te volverás loco para hacerlo llegar a su destino. Además, tendrás que calcular también la fuerza con la que quieres enviarlo, aunque la verdad es que esto resulta un poco más sencillo, excepto con los saques, donde es posible que si te pasas de bruto, no hagas más que enviar balones a la red. No te pienses que ahí acaban las dificultades para poder sacar adelante un partido, porque conseguir recibir el balón correctamente, también resulta difícil al principio, sobre todo cuando el equipo contrario empieza a machacar balones delante de tus narices.

Pero no te preocupes, que como cualquier juego, esto tiene su truquillo. Poco a poco comenzarás a aprender a colocar los balones correctamente, a posicionarte bien en el campo para intentar recepcionar la mayor parte de los balones que te lancen tus oponentes, y lo que es más importante (y reconfortante), golpear al balón donde tus contrarios no puedan llegar ni aunque se estiren hasta romperse los huesos. Comenzarás a entenderte con tu compañero, y podrás comenzar a desplegar tu mejor juego, permitiéndote hasta el lujo de realizar algún bloqueo, o una vaselina. Vamos, que al final no hay quien te pare.

Quizá, lo mejor del juego, es cuando consigues juntarte con unos amigos, y echarte una multipartida entre varios, porque jugando solo con la máquina acabarás cansándote bastante rápido, ya que tampoco existen bastantes opciones. Esto no es como un juego de fútbol, en el que puedes meter gol de mil maneras, y realizar multitud de virguerías con el balón; el voley playa se reduce a: recibir y colocársela a tu compañero, para que él te la coloque a ti, y después la golpees donde el contrario no pueda llegar. Con esto queda claro, o que te montas una tarde de risas y piques con algunos amigos, o dejarás abandonado este juego bastante rápido. A esto contribuye que excepto unos cuantos nuevos campos que puedes sacar, no hay ningún incentivo por ganar los torneos.

Existen tres modos de juego: entrenamiento, exhibición, y campeonato. El campeonato puede ser masculino o femenino, dentro del campeonato se juegan una serie de torneos en diferentes países en lo que debes sacar el mayor número de puntos para poder hacerte con el campeonato mundial. Los torneos se juegan por eliminatorias, y se realizan por diferentes países y campos, entre los que podemos destacar Sydney, Acapulco, Los Ángeles, Toronto, Marsella, etc... Cada campo es exactamente igual, pero los detalles de las gradas y del público son diferentes. Además del típico voley playa a 40º grados, con el sol bril-







lando a más no poder, también podrás jugar de noche, con un campo iluminado en el que, por alguna razón, apenas se ven las esquinas.

Los jugadores entre los que podrás elegir tu pareja son oficiales y verdaderos. Existen muchos y de variadas nacionalidades, y representando a España encontramos a Bosma y Díez, que tan buen papel desarrollaron en la última olimpiada. Los jugadores están ordenados según el ranking mundial, y de este orden dependerá la dificultad de la pareja contra la que te enfrentes. En el modo exhibición, puedes ser un poco abusón y enfrentarte contra una pareja femenina, aunque ten cuidado, porque de sexo débil no tienen nada.

El juego también dispone de un editor de jugadores, por lo que podrás personalizar tu equipo. Por desgracia, las opciones en este aspecto son muy limitadas.

Quizá el aspecto más negativo del juego esté en el apartado gráfico. Las cámaras son pocas y mal colocadas, y la calidad gráfica deja bastante que desear.

Ya sabes más o menos lo que te puedes encontrar en este título. Si te encanta el género deportivo deberías, cuanto menos, probarlo, ya que además es uno de esos juegos de bajo precio (4990 Pts) que están animándose a lanzar ahora las compañías. Pero si lo tuyo va por otros caminos, no te molestes ni pulsar el botón "On" de tu Play.



▲ Las marcas en el suelo te indican donde va a caer la bola.



▲ Intentar un bloqueo es muy arriesgado y necesitas práctica.



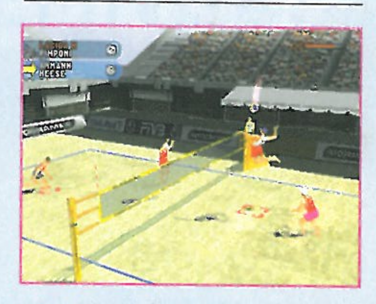
▲ Señoritas por favor vayan cambiando de campo...



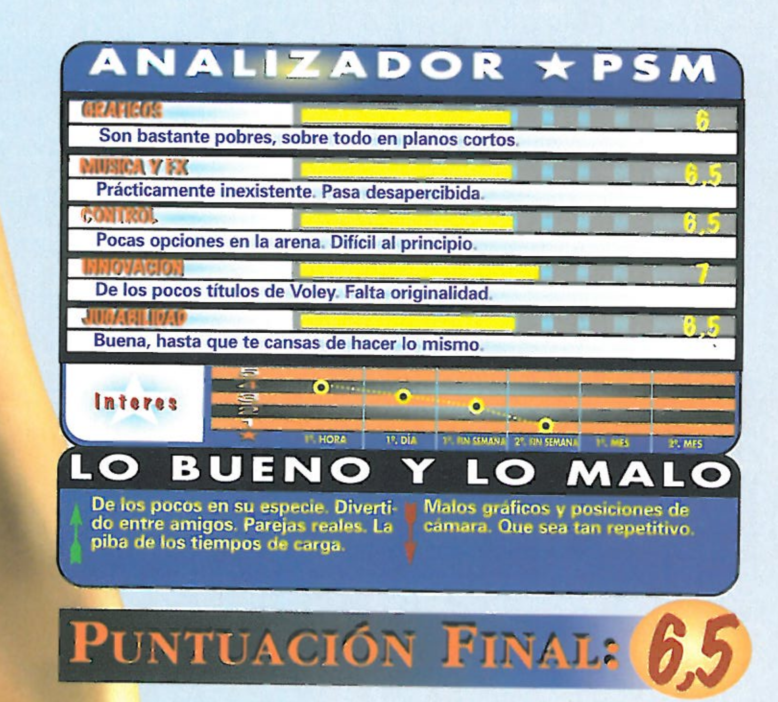
▲ Mola la posibilidad de jugar partidos mixtos.



▲ Un buen saque es casi el punto. Practica.



▲ Ahí tienes un mate espectacular. Esta vista de cámara es la más jugable.

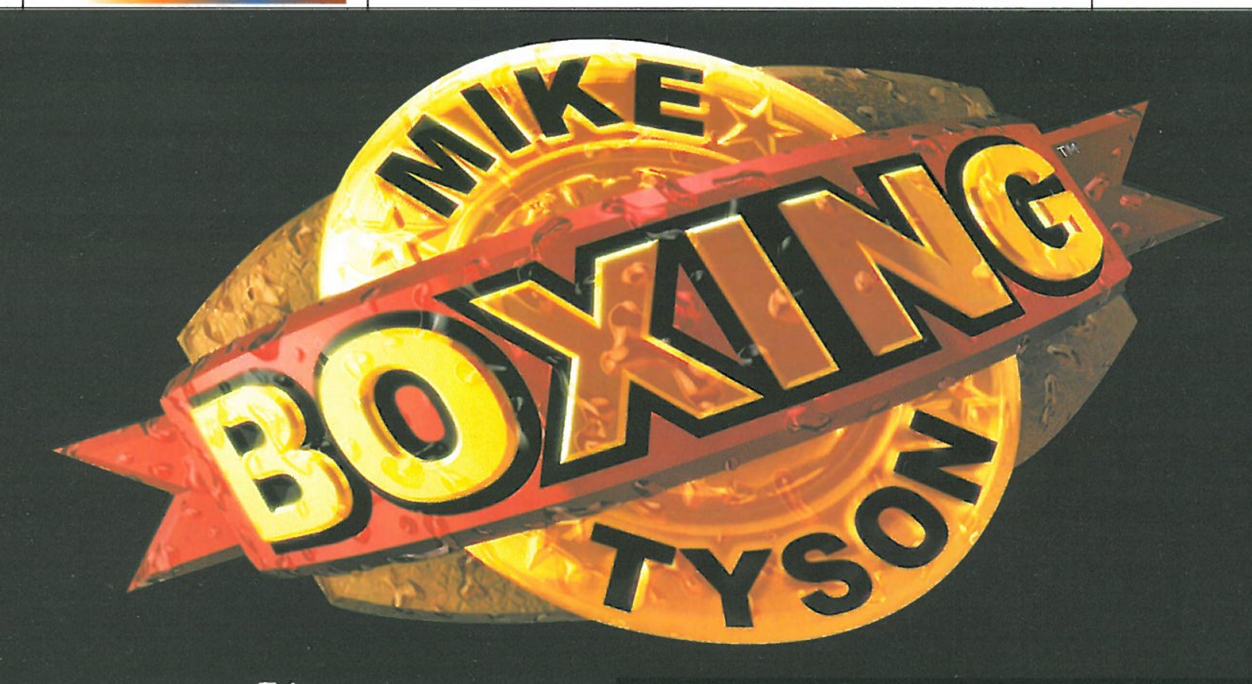


1-2 jugadores | 1x

Distribuidor Codemasters
Desarrollador Codemasters

Fecha de salida Disponible
Tipo Boxeo

PS1



A PUÑETAZO LIMPIO

Siendo como es una de las grandes figuras del deporte, y la máxima estrella del boxeo mundial, Mike Tyson no podía faltar en las listas de juegos de nuestra querida Playstation.

Odiado por unos, venerado por otros, lo cierto es que este polémico personaje se tenía bien merecido un juego que llevase su nombre, y ahora Codemasters lo ha hecho posible con Mike Tyson Boxing, un título que engrosa la escasa lista de juegos de boxeo de PSX pero que no llega a superar otros nombres como el divertidísimo Ready 2 Rumble, basado más en el espectáculo y el entretenimiento que en la simulación, aspecto en el que se centra más MTB.

El juego en sí nos presenta el típico menú de simuladores deportivos en el que puedes elegir entre un torneo, un campeonato o un combate cara a cara. Se puede pelear con diferentes jugadores entre los que se encuentra Mike Tyson, cada uno con un peso y unas características técnicas determinadas. Si quieres puedes elegir un combate entre un peso pesado y un peso pluma, pero el resultado supongo que sabrías cual es incluso antes de empezar.

Los escenarios son muy variados y recorren una gran parte de la geografía mundial en lo que a rings se refiere, yendo desde el clásico combate en Las Vegas hasta cualquiera de las más importantes plazas del continente europeo.

El objetivo es, como no podía ser de otra manera, ganar, ganar y ganar, y a medida que lo vayas consiguiendo tendrás acceso a una serie de jugadores ocultos con los que podrás pelear.

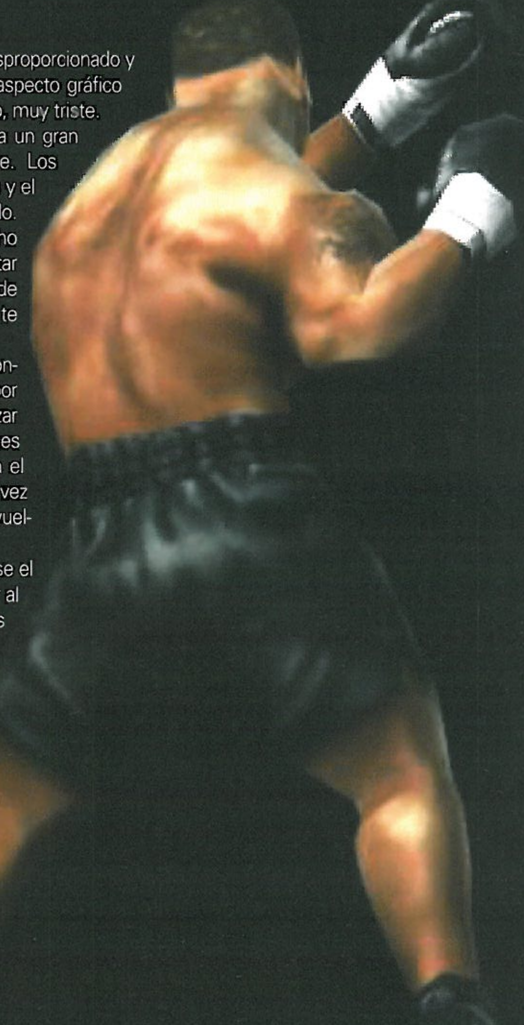
Mike Tyson Boxing no es un juego al que podamos calificar de divertido, por lo que a la larga va a ser la opción de dos jugadores la más interesante, aunque también acabará defraudándote, pues llega un momento en el que los dos jugadores lanzan puñetazos pero no impactan ni bajan la salud del rival, por lo que los combates acaban decidiéndose a los puntos.

En el apartado gráfico no podemos hablar de un juego de calidad, siendo el único aspecto a destacar el rostro de los jugadores, que guarda cierta relación con la realidad. Por lo demás, el cuerpo de los boxeadores es desproporcionado y demasiado cuadriculado, mientras que el aspecto gráfico general del resto del juego es muy sombrío, muy triste. No podemos decir tampoco que MTB sea un gran juego en lo que a jugabilidad se refiere. Los movimientos de los boxeadores son lentos y el desarrollo de los asaltos se hace muy pesado. Dar un golpe bueno te puede llevar mucho tiempo y si no lo consigues te puede costar una eternidad conseguir dar otro, además de que tu rival se aprovecha de la situación y te puede quitar media vida.

El control es uno de los aspectos que contribuye a la escasa jugabilidad del título, no por difícil, sino por lo costoso que resulta realizar varios golpes seguidos, ya que muchas veces no coincide la presión de los botones con el golpeo del jugador, que sólo lo efectúa una vez que ha completado el golpe anterior y ha vuelto a la posición inicial.

Como aspecto positivo podría destacarse el carácter de simulación que se le quiere dar al juego, siendo bastante realista en combates y en los aspectos técnicos de los jugadores y de los rings, aunque dejando de lado cualquier indicio de entretenimiento y diversión.

Mike Tyson Boxing es un simulador de boxeo que se centra en la figura del gran Mike y de un estilo más simulador que arcade, pero que no presta mucha atención en aspectos como la jugabilidad, los gráficos e incluso el control.





▲ Cuidado con las orejas, Tyson se acerca...



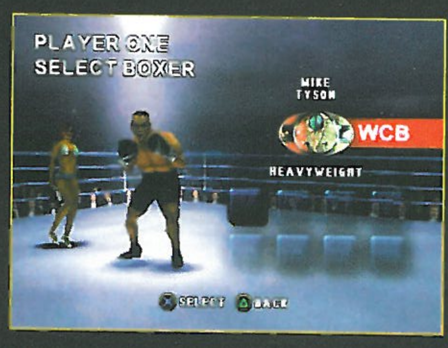
▲ Como no te apartes te va a dejar la cara hecha un mapa.



▲ Una buena técnica es acorralar al oponente contra las cuerdas.



▲ Ganador del combateee... Mike Tyson. Claro no podía ser otro.



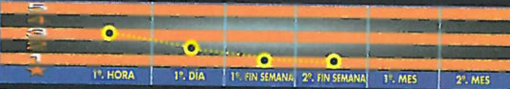
▲ Tienes la oportunidad de combatir por los títulos de todas las federaciones del mundo.



GRAFICOS	Los jugadores parecen desproporcionados. Muy sombríos en general.	5
MUSICA Y FX	Pasan desapercibidos. Ni fu ni fa.	5
CONTROL	Muy pesado por la lentitud de los golpes.	6
INNOVACION	Boxeo de simulación en lugar de arcade.	7,5
JUGABILIDAD	Lento y, a la larga, una pesadez.	6,5

Interes

1º. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES



▲ Poder vencer a Mike Tyson. El modo de dos jugadores, pero sólo un rato. Jugadores y escenarios muy variados.

▼ Los combates son pesados y los golpes muy lentos. Nada divertido. Los gráficos de los jugadores.

PUNTUACIÓN FINAL:



MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

Que empiece el combate

Infogrames ha decidido cambiar el típico formato de Mortal Kombat, de juego de lucha a juego de acción/lucha haciéndolo así distinto a lo que estamos acostumbrados con este título. Un juego que, sin duda alguna, no dejará indiferentes a los amantes de la saga.

La historia la protagonizan Jax y Sonya, el tío cachas de brazos metálicos y el pedazo de pibón rubia con tetas cósmicas, que en un intento desesperado de capturar a Kano se infiltra en el inframundo luchando contra diversos enemigos. A lo largo de la aventura nos vamos encontrando con viejos conocidos, como Scorpion, que nos harán la vida imposible con sus ataques y movimientos especiales. En algunas pantallas tenemos que resolver algún que otro puzzle sin mucha complicación que nos permitirá acabar la fase o nos llevará a otro lugar del escenario, y en otras sólo tenemos que matar, matar y matar, descuartizando todo lo que se nos ponga por delante sin censuras de ningún tipo (como mola). Los escenarios, que son gigantescos, harán que nos comamos la cabeza en un intento desesperado por encontrar la salida en alguno de ellos. La buena ambientación del juego conseguirá meternos de lleno en la acción, con un realismo bastante aceptable.

La excesiva dificultad de los enemigos nos impedirá avanzar muchas de las veces, haciéndonos repetir la misma pantalla hasta que lo hagamos decentemente. A medida que avanzamos en el juego los enemigos van aumentando en dificultad e inteligencia, con lo que nos tenemos que poner las pilas aprendiendo los combos y movimientos especiales que se nos van incrementando a medida que ganamos experiencia. Estos combos los vamos aprendiendo según progresemos en el juego, hasta llegar a un total de 10. Dependiendo de cómo acabemos con un enemigo recibimos más o menos experiencia que se va sumando en un contador, cuando se rebasa el límite de este contador aumentamos un nivel y recibimos un nuevo combo. Estos combos cada vez serán más difíciles de realizar, pero más efectivos contra nuestros enemigos. Los movimientos especiales son simples y rápidos, sólo debemos pulsar el gatillo R2 y cualquiera de los botones de ataque. Son rápidos y eficaces, acabando con varios enemigos a la vez. Tenemos cuatro que podemos utilizar en cualquier momento del juego, pero sin excedernos ya que tenemos una barra que nos limita las veces que los podemos utilizar. Esta barra aparece debajo de la vida y se va desgastando a medida que los utilizamos, pero la podemos volver a cargar haciendo combos de cuatro o cinco golpes. Algunos de estos combos o movimientos especiales nos permiten descuartizar a nuestro enemigo en el último golpe, o electrocutarle con nuestros brazos metálicos hasta que le reviente la cabeza, ¿Recordáis los famosos Fatalities? (Qué burrada por Dios).

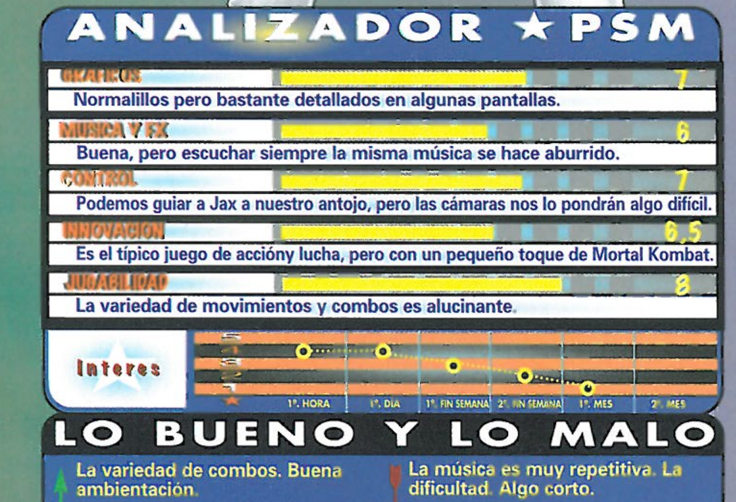


Algo que también llama la atención es la posibilidad de utilizar armas a lo largo del juego: una escopeta, un rifle de francotirador, etc... la mayoría de los enemigos van cargados hasta los dientes de éstas y cuando acabemos con ellos podremos cogerlas y utilizarlas. Las más aconsejables son la escopeta, que puede atizar a varios enemigos a la vez, y el lanzacohetes que arrasa con todo lo que pilla.

Todo esto hace de Mortal Kombat un juego ideal para los amantes del juego de lucha que, hasta hace muy poco, hemos podido jugar en las recreativas.



▲ Este es uno de los fatalities para acabar con tus oponentes. Hala, a explotar un poquito y a otra cosa.



PUNTUACIÓN FINAL: 6,9

TONY HAWK PRO SKATER II



Los grind están a la orden del día en este fabuloso juego.

A Patinar con los mejores

Ya está aquí Tony Hawk's 2, el juego más esperado del género. Los chicos de Neversoft con la primera parte de esta saga consiguieron crear el mejor juego de patinaje del momento, y como lo cierto es que lograron atraer a numerosos aficionados, no podían dejar de desarrollar esta segunda parte, que como no podía ser de otra manera, vuelve a ser de lo mejorcito.

Y es que es un juego al que hay que prestar atención, estamos ante un juegazo, uno de esos que no sólo atraen a los aficionados a este deporte de riesgo, velocidad, vuelos y locura, sino que es capaz de enganchar a cualquiera que quiera un poco de diversión a los mandos de la consola gris.

Según empiezas a jugar, te trasladas en cierta medida al interior de este mundillo de jóvenes aventureros. Podrás meterte en la piel de los mejores skaters de la historia, empezando, evidentemente, por el más grande: el mismísimo Tony Hawk, pero sin olvidarse de los máximos competidores de la actualidad: Caballero, Burnquist... y además cada personaje puede personalizarse a tu gusto, eligiendo su ropa, su tabla, etc...

Sin ninguna duda, dentro de la modalidad de un jugador, el punto álgido de este título es el modo carrera. Comienzas con un personaje sin un duro y únicamente puedes correr en un circuito. Entonces, has de ir logrando poco a poco, o del tirón (si es que eres una máquina) una serie de objetivos que te marca el juego, y que según los vayas logrando, irán enriqueciendo tu cuenta corriente. ¿Que para qué quieres forrarte? Pues muy simple, cuanto más dinero consigas, más podrás fortalecer las cualidades de tu skater, así como tu tabla, y también podrás comprar movimientos de los profesionales. Además, has de lograr una cantidad de dinero para poder abrir circuitos sucesivos.

Los objetivos son de lo más variado: lograr 10000 puntos, coger cinco "pilotwings", formar la palabra "skate", etc...

Cuidado porque alguno no es nada fácil, y el tiempo corre en tu contra...

Lo mejor que posee este Tony Hawk's 2 es la jugabilidad. La velocidad, la perfección de los movimientos, la gran variedad de saltos, acrobacias, vuelos, giros, caídas...

Son muchos los movimientos que se pueden realizar con tu Dual Shock y que te llevarán a conocer los mejores trucos de los profesionales del medio. Evidentemente, la repetición sucesiva te quitará puntos, así que tu originalidad es fundamental, y ten cuidado, porque no es fácil mantener el equilibrio. No creas que te va a salir todo lo que intentes, ya que los programadores se han preocupado de darle cierto realismo, así que tampoco te emociones mucho.

En cuanto a los gráficos, ¿qué se puede decir? Que son una pasada. Además se nos da la posibilidad de cambiar de cámara y de vista. Los escenarios están más que logrados, el realismo de los personajes salta a la vista, los objetos casi perfectos. Impecable.

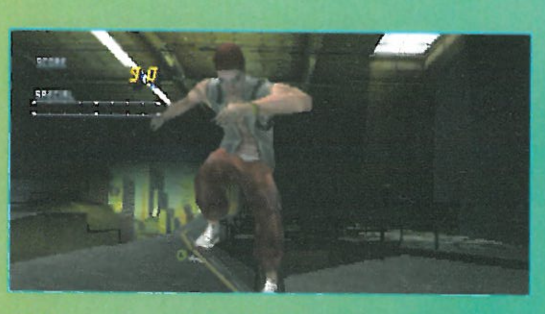
El sonido es otro de los platos fuertes. Los efectos especiales no están mal, y los golpes suenan con un realismo que impresiona, en los colegios los timbres suenan como si estuvieras allí...De la música ni te vamos a hablar. Has de escucharla para ver lo que te decimos. Caña total. Música característica de este modo de vida que te absorberá hasta cotas inimaginables.

Si todo esto fuera poco, el juego incluye un editor tridimensional de escenarios con el que podrás crear tus propios circuitos para correr a tu gusto, donde el skater que has creado se desenvuelva a las mil maravillas.

¿Cómo? ¿Aún no te he convencido? Pues macho, no sé que más decirte. Sólo una cosa más, echa una partidita si no quieres que pase la oportunidad de jugar al mejor juego de skateboard del momento. La diversión está más que asegurada.

Además, la diversidad de pruebas que existen en la modalidad de dos jugadores, proporcionan más horas de juego, de manera que dudo bastante que te aburras hasta dentro de mucho tiempo.

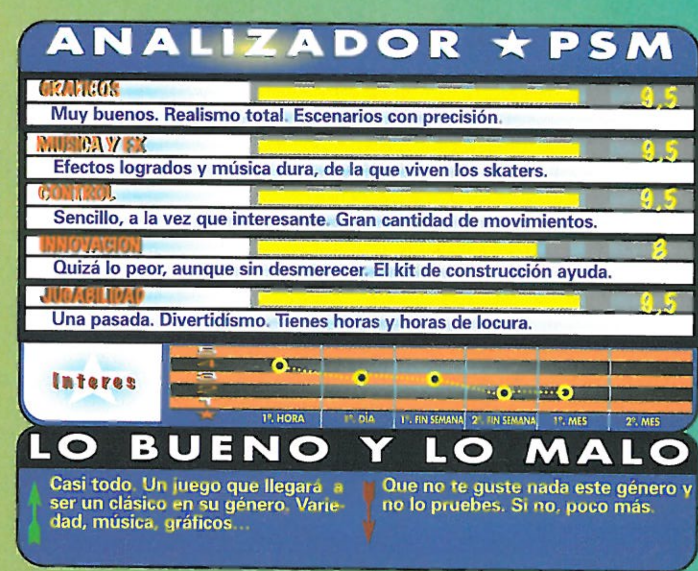
En fin, un juego que merece la pena. Parece difícil que te arrepientas de su compra.



Si la superficie está inclinada lograremos hacer este movimiento con un poco de práctica.



¿A quién se le ocurre en su sano juicio hacer skate por los tejados? ¡En Tony Hawk II todo es posible!.



1-2 jugadores | 1 x CD | Distribuidor Sony CE | Desarrollador Disney Interactive | Fecha de salida Disponible | Tipo Baile | Diciembre 2000

Walt Disney's The Jungle Book

Muevete con ritmo

Una de bailoteo

Disney lanza uno de los juegos más cachondos y movidos de los últimos tiempos, El Libro de la Selva, uno de los pocos títulos de la "Factoría de los Sueños" que aún no había visto la luz para Playstation. Este juego fue presentado en el E3 como uno de los grandes éxitos del 2000, el cual venía con una alfombrilla para el delirio de los espectadores.

El juego consiste en apretar, al ritmo de la música, el botón adecuado en el momento preciso, parece fácil pero no lo es. Nos aparecerán dos círculos en la parte inferior de la pantalla y cuando las flechitas pasen por ellos deberemos presionar la dirección que se nos indica. A medida que avancemos el juego se irá complicando y tendremos que acostumbrarnos a continuas caidas de flechas de dos en dos o a ristras de flechas de varias direcciones que nos sacarán de nuestras casillas. Esto se complica aún más si tenemos en cuenta la posibilidad de jugar con la alfombrilla que debemos poner en el suelo y bailar presionando las flechas que nos indican (que mareo dios mio).

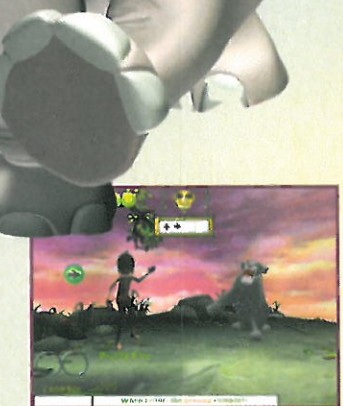
El juego consta de varios modos: El primero, el modo historia, donde debemos de aprender las leyes de la selva con Bagheera, Baloo y Kaa que son los que nos enseñan a movernos y a bailar. A lo largo de la hiostoria iremos conociendo a más de un individuo que nos retará a un baile, o en otras ocasiones nos tendremos que defender, bailando, de Shere Khan y de otros individuos que nos haran la vida imposible. Este modo se puede jugar a un solo jugador o acompañado de un amigo, preferiblemente que el segundo jugador sepa jugar muy bien ya que las flechas que nosotros fallemos se las tendrá que comer el compañero. Tenemos tres vidas u oportunidades que se nos irán acabando a medida que vamos fallando, si fallamos mucho las flechas irán cambiando de color progresivamente, de verde a rojo. Tambien a lo largo del juego debemos realizar combos, que nos aparecen en la parte superior de la pantalla, estos combos no es necesario realizarlos para acabar la pantalla, pero en algunos momentos nos ayudarán quemando flechas o dándonos puntuación doble por cada acierto.

El segundo modo, es el modo versus, en el cual podemos desafiar a un amigo y mostrarle nuestras habilidades. Dependiendo de lo que hallamos avanzado en el juego podremos elegir uno u otro escenario, hasta un total de unos 12, más o menos.

El tercer modo, es el modo aprendizaje o modo práctica, donde nos enseñan a movernos y a controlar el acierto de las flechas.

Por último tenemos la posibilidad de ver las escenas FMV que nos van saliendo a lo largo del juego y que nos asombrarán por su calidad gráfica. Tambien en este modo podemos practicar en los escenarios donde ya hayamos estado, para mejorar y perfeccionar nuestro ritmo de baile.

Sin duda este juego es uno de los más divertidos que han pasado por nuestras manos y que más nos han hecho jugar hasta el momento.



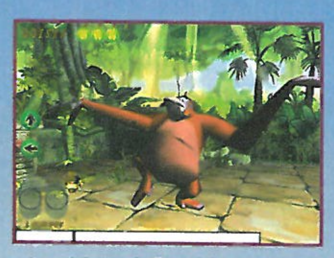
▲ **Fíjate en el marcador superior del centro de la imagen y pulsa rápidamente la secuencia que te indica para activar los bonus y combos.**



▲ **Sin duda Baloo es uno de los personajes más divertidos del juego. El plátano eeees sensacional ....**



▲ **Vence a Kaa en su terreno para que se acabe haciendo un lío como en la peli.**





▲ La música en la fase del Rey Louie es, sin duda, la mejor de todo el juego. Después de un largo combate a base de bailoteo con él, acabará hecho polvo.

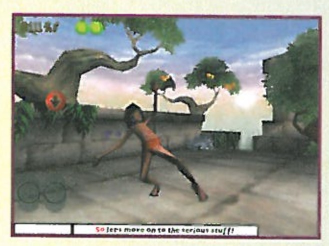




▲ ¡Mira que mono! Mowgli haciendo el ídem...



▲ El modo dos jugadores es el más divertido del juego, sobre todo si tienes la alfombrilla de baile.



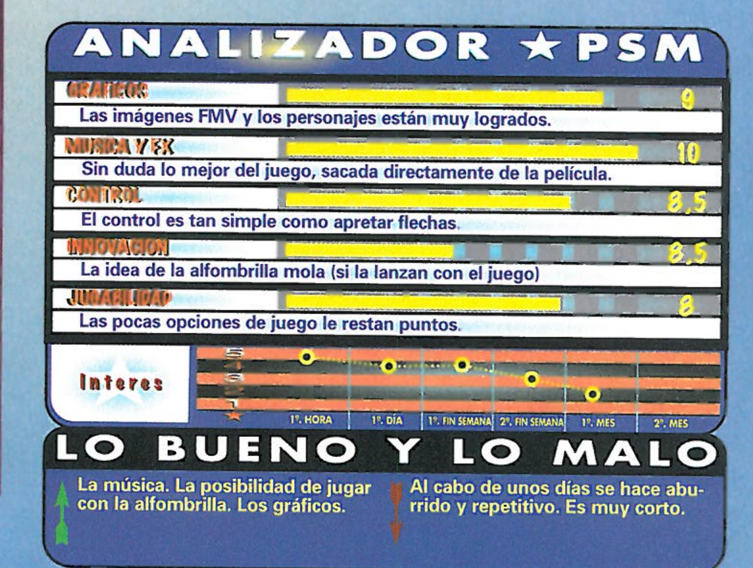
▲ ¡Cuidado! Si las flechas se ponen de tono rojo es que lo estás haciendo fatal.



▲ La batalla final contra Shere-Khan es la más dura del juego. Bueno dura, dura...



▲ Practica con los simpáticos buitres para llegar a dominar el arte de "el baile de la selva".

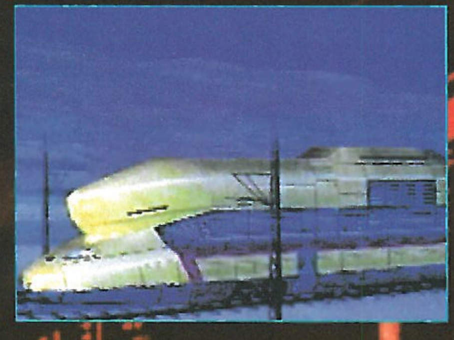




chase the express

EL EXPRESO DE LA MUERTE

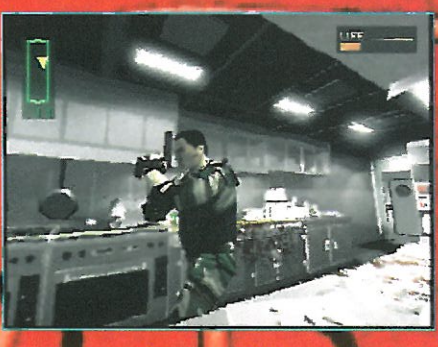
EL TREN NUNCA HABIA SIDO TAN MOVIDO



▲ Este es el tren especial en el que viaja el embajador.



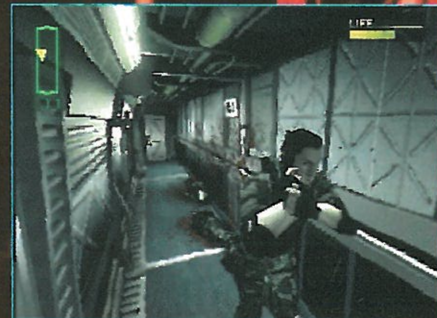
▲ La acción se puede trasladar en ocasiones al techo de los vagones, ten cuidado porque es más peligroso luchar ahí.



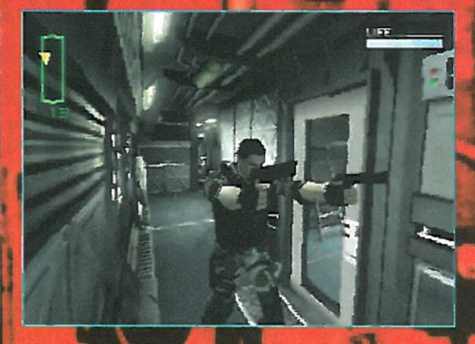
▲ Parece ser que el pavo no se dejaba matar. ¡Hay que ver como ha puesto la cocina el condenado!



▲ Es importante hablar con los personajes para obtener pistas.



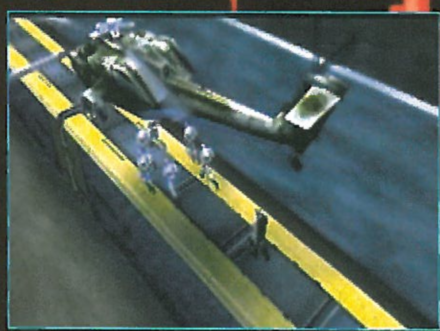
▲ No, no es el corredor de la muerte; son dos pringaos que se habían puesto delante de nuestro héroe.



▲ La variedad de armas no es que sea muy amplia, pero ¿a que mola disparar con dos pistolas?.



▲ Jack Norton recibirá información valiosa a través de ese transmisor.



▲ Parece ser que llegaban refuerzos pero...



▲ Nada chaval, si te quedas sin balas, a cuchillada limpia...

Todo comienza en un lujoso tren que se desplaza desde San Petesburgo hasta París. El problema es que el tren no está ocupado por pasajeros normales, sino que a bordo viaja el embajador francés con toda su familia. En estos momentos un grupo de terroristas que se hacen llamar "La noche del Apocalipsis", consigue, a base de artillería pesada, acabar con los helicópteros de la OTAN que vigilaban el tren, y con toda la tripulación de seguridad que acompañaba al embajador (¿No os suena esta historia, protagonizada por un tal Steven Seagal?). Como podéis imaginaros, las intenciones de los terroristas no son dar una fiesta por el santo del embajador, ni mucho menos; amenazan a la OTAN y al gobierno francés con acabar con el resto de la tripulación si no reciben un botín de veinte billones de dólares. Y como estos terroristas son más listos que los ratones, también han colocado una bomba nuclear en el tren por si las cosas se ponen feas y hay que hacer que vuele todo por los aires.

Todo este ambiente parece desolador y fuera de poder solucionarse de ninguna manera, ¿verdad?, pero bueno chaval, ¡tú para que te has comprado el juego!, pues para salvar a los buenos y matar a los malos, ¿No?, Pues eso. En este caso te tocará colocarte en la piel de Jack Norton, un auténtico agente de la OTAN, que tendrá que ocuparse el sólo de este asunto. Para ello, deberás recorrer uno a uno los vagones del tren, ocupándote de cargarte a los enemigos, buscar objetos, resolver puzzles, y un montón de maniobras más con un único objetivo: salvar al embajador y detener la catástrofe.

Para que lo entiendas un poco, tenemos que explicarte que el juego mezcla, de forma bastante interesante, aspectos de Metal Gear y de Resident Evil. Visto así suena muy bien, pero como no es oro todo lo que reluce, también se ha quedado con cosas bastante malas que hacen que el producto final pierda una gran dosis de encanto.

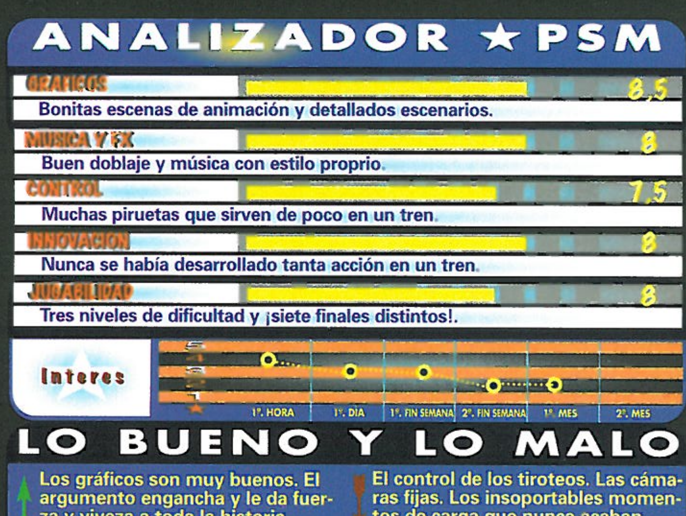
El movimiento del personaje es bastante bueno y nos permite agacharnos, realizar giros y demás piruetas, darnos la vuelta rápidamente...Es bastante destacable la forma de apuntar, que se realiza automáticamente como en Metal Gear, lo que nos permite no volvernos locos preguntándonos donde narices estamos apuntando. Sin embargo, los combates no son demasiado buenos, ya que muchas veces consiste en medir quién dispara más en menos tiempo. Además, la munición es bastante escasita y nos las tendremos que ingeniar de mil maneras para salir adelante, sobre todo si jugamos en el modo difícil. No hay que desmerecer los movimientos y demás, pero ¿De que nos sirve poder movernos como un mono si en un vagón de tren apenas hay espacio?.

Lo mejor del juego está posiblemente en el argumento, la música y la ambientación. El primero es bastante absorbente y lógico, y no nos volverá locos intentando descubrir que labor desempeña cada uno de los personajes. La música está bastante bien, y sirve para ambientar la tensión que se respira en el tren; estos elementos, junto con otros efectos como la sangre que encontramos por las paredes, producen un hilo argumental bastante entretenido que no nos dejará indiferentes. Sin embargo la tensión no es demasiado grande, debido a que los enemigos nos aparecen muy esporádicamente y apenas hay lugar para la estrategia.

En cuanto al parecido que te comentábamos con Resident Evil, éste se muestra en el tipo de juego, ya que además que tener que ocuparnos de los enemigos, recogeremos objetos y cartas, deberemos recargar nuestra arma mediante el menú, y encontraremos unos accesorios que realizarán la misma función que nuestros añorados baúles de RE. Por si esto fuera poco, el sistema de cámaras también se parece, ya que nos tendremos que guiar mediante cámaras fijas que nos darán bastantes problemas. Sin duda las cámaras son casi lo peor del juego; en muchas ocasiones nos despistarán tanto que no sabremos exactamente como llegar a un punto en el que habíamos estado anteriormente, y acabaremos perdiéndonos por todo el tren. En otras, como sucede en los tiroteos, no sabremos donde estarán nuestros enemigos hasta que no se encuentren a un palmo de nuestras narices, y si bien veremos a nuestro personaje apuntando y utilizando el punto de mira, no sabremos exactamente cuál es la ubicación del tío que tenemos que eliminar.

De veras que no es por sacar a relucir sólo los aspectos negativos del juego (ya que también tiene muchos positivos), pero los tiempos de carga son horrorosos. Está bien que haya que cargar entre un vagón y otro, pero que también tengan que cargar cada vez que entramos en un compartimento del tren es absolutamente desquiciante, sobre todo si estamos corriendo perseguidos por un terrorista que quiere acabar con nosotros.

Eso, los gráficos son casi impecables, y las escenas de animación nos recuerdan a momentos espectaculares de Syphon Filter, por ponerte un ejemplo. Con todo esto, creo que ya te hemos ambientado bastante para que decidas si este juego te puede enganchar o no. Creemos que para los incondicionales de todo lo que se asemeje a Resident Evil es una opción importante, pero es posible que al resto de la gente no le acabe de convencer.





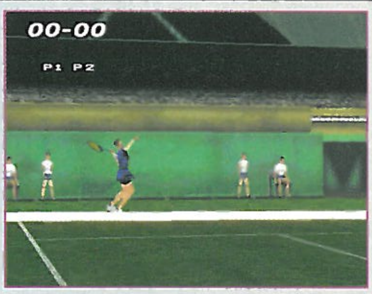
1-2 jugadores | 1x CD | Distribuidor Ubi Soft | Desarrollador Aqua Pacific | Fecha de salida Disponible | Tipo Deportivo | Diciembre 2000

All Star Tennis 2000

TENIS SI, ALL STAR NO



▲ Puedes jugar contra la CPU o un colega, ya sea singles o dobles.



▲ Perfecciona el saque ya que te dará una gran ventaja a la hora de ganar el punto.

A lo largo de la historia de la gris no han sido muchos los juegos de tenis que han salido a la luz, y cuando lo han hecho se basaban principalmente en una dinámica de arcade, más que de simulación. Con la aparición de la primera versión de All Star Tennis en 1999 se presentaba una alternativa a este problema y se nos ofrecía un juego que no intentaba divertir a través de golpes especiales ni de toques de humor, sino a base de realismo en los golpes de los jugadores y en las acciones de los partidos.

Ahora, All Star Tenis 2000 sigue la dinámica de su antecesor y propone un juego de simulación con jugadores reales y ficticios y con pistas de todos los lugares del mundo con sus diferentes características.

Hasta aquí todo va bien, el problema es que el nuevo juego es demasiado parecido a la primera versión, cambiando únicamente los jugadores profesionales, pero continuando en la misma línea de jugabilidad y gráficos, algo que podría haber sido mejorado.

En AST2000 tenemos varias posibilidades de partidos, siendo la principal el modo temporada, consistente en una serie de diez torneos jugados en todas las pistas del juego. Según la posición que ocupes en cada torneo te darán o no una serie de puntos que se irán acumulando hasta llegar a la clasificación de final de temporada.

Otra de las opciones de juego es el modo torneo, mucho más corto que hacer toda una temporada, en el que jugarás el torneo que tú quieras contra otros quince jugadores partiendo de la ronda de octavos de final.

La última opción de jugar un partido es el modo exhibición, en el que puedes jugar contra el oponente que desees en la pista que prefieras y a partido único.

La principal característica que presenta este juego vuelve a ser la presencia entre los 32 jugadores disponibles de una serie de jugadores reales que actúan en el circuito profesional. Aunque la mayoría son nuevos, hay otros que repiten de la versión 1999 como Conchita Martínez. A éste se le unen Lleyton Hewitt, Richard Krajicek, Gustavo Kuerten, Barbara Schett, Amelie Mauresmo y Todd Martin, cada uno con unas cualidades específicas que son las que les han hecho triunfar en el tenis profesional.

Uno de los aspectos destacados de AST2000 son las pistas de juego. Podemos competir en diferentes canchas de cualquier lugar del mundo con las características de cada una de ellas. Así, jugaremos en tierra batida emulando a nuestros compatriotas, en hierba practicando el saque volea de los más rápidos tenistas del circuito o en pistas rápidas al más puro estilo US OPEN.

El control del juego es bastante sencillo y permite realizar variedad de golpes. Con una sola tecla podrás hacer que tu jugador saque, volee, machaque,... Con el resto de botones se pueden hacer golpes más técnicos de efecto hacia la derecha o la izquierda, golpes de retroceso, globos, golpes de bote alto,...

En el apartado gráfico nos encontramos con un juego muy similar a su antecesor AST1999. Los jugadores profesionales presentan, a grandes rasgos, parecido con la realidad, pero en general no se consiguen grandes mejoras en relación con la primera entrega.

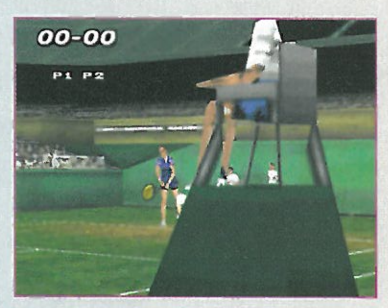
La jugabilidad de All Star Tennis 2000 es otro de los puntos débiles que se aprecian. Desde un primer momento, la dureza de los rivales es mínima y ganar a cualquiera de los jugadores no profesionales es una tarea bastante sencilla. Con los jugadores reales cuesta algo más, pero en tres o cuatro partidos se les coge el truco para ganarles, aunque al menos te plantan cara y te ponen el set difícil y entretenido. La facilidad de los partidos hace que el juego resulte monótono y que los torneos largos pierdan interés, ya que de cuatro rondas sólo puede tocarte un partido dificilillo.

El modo que a la larga puede resultar el más entretenido del juego es el de dobles, en el que juegas con otro tenista que maneja la máquina, y el de los dobles mixtos, jugando con una compañera femenina (lo que muchos siempre hemos soñado). También resulta divertido jugar con un amigo a dobles o uno contra uno, donde se pueden plantear verdaderos retos.

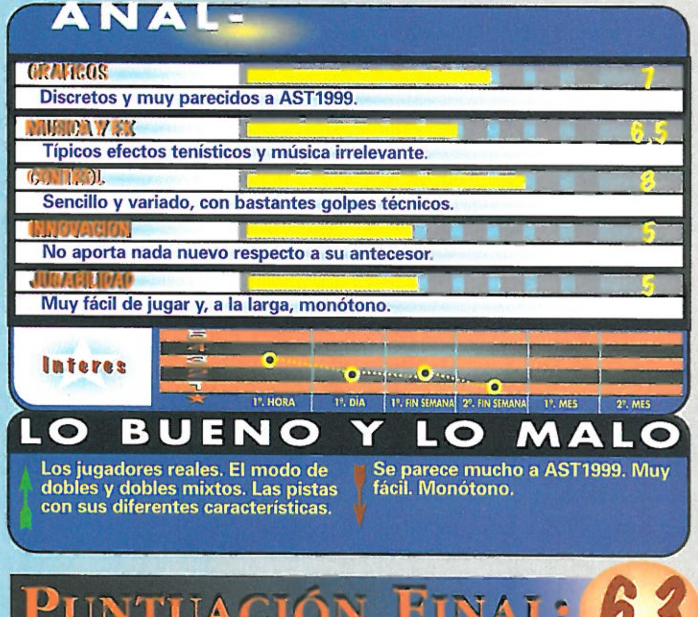
AST2000 es un juego muy parecido a su antecesor de 1999 en el que destacan, como cambio más importante, los nuevos tenistas reales que incorpora. Es demasiado parecido a AST1999 y muy fácil, por lo que puede parecerte en poco tiempo bastante monótono.



▲ Los "ACES" son la mejor manera de asegurarte un punto sin complicaciones, aunque cuesta mucho realizarlos.



▲ ¡Pero que dice árbitro! ¡Bromea o qué! ¡La bola entroooul.



ANAL-

Apartado	Comentario	Nota
GRÁFICOS	Discretos y muy parecidos a AST1999.	7
MÚSICA Y FX	Típicos efectos tenísticos y música irrelevante.	6,5
CONTROL	Sencillo y variado, con bastantes golpes técnicos.	8
INNOVACIÓN	No aporta nada nuevo respecto a su antecesor.	5
JUGABILIDAD	Muy fácil de jugar y, a la larga, monótono.	5

Interés: 1ª. HORA | 1ª. DÍA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1ª. MES | 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Los jugadores reales. El modo de dobles y dobles mixtos. Las pistas con sus diferentes características.

▼ Se parece mucho a AST1999. Muy fácil. Monótono.

PUNTUACIÓN FINAL: 6,3

Strider 2

Vuelven los ninjas

Hace ya algún tiempo apareció en Play Station un juego de recreativa rápido, sencillo y muy entretenido, llamado Strider y que ahora regresa con cantidad de innovaciones y muy mejorado gráficamente con respecto al anterior. La historia data de finales de siglo y se desarrolla alrededor de un ninja que investiga la desaparición de su hermano, capturado por el gobierno para experimentos científicos. Strider 2 es un juego de scroll lateral en 2D que permite demostrar nuestras habilidades frente a una consola.

A lo largo del juego nos moveremos por distintos lugares del mapa, pasando por Japón y acabando en los Estados Unidos. En cada misión tenemos un objetivo diferente, desde capturar a un jefe del gobierno para interrogarle hasta acabar con una enorme máquina asesina mutante de varios metros. Por norma general cada jefe tiene su punto débil, pero no será fácil encontrarlo ya que no dejan de moverse y de fastidiarte.

El juego tiene cinco misiones en distintos lugares del mundo, y que podremos elegir a nuestro gusto. Cada misión consta de varias submisiones que se nos pasarán volando debido a su corta duración y facilidad. Al final de cada una de ellas tenemos que acabar con algún jefecillo que, como ya es habitual en este tipo de juegos, eliminaremos de una serie de golpes en sus puntos débiles.

En cada pantalla nos tenemos que buscar la vida para encontrar la salida matando a cientos de bichos que no dejarán de molestarnos y de joder la marrana, por norma general no son muy difíciles de matar, pero en grupos de veinte ya es otra cosa.

En el juego llevamos una daga que no nos permite atacar desde muy lejos y que nos obliga a acercarnos a nuestro objetivo, permitiendo así al enemigo que nos curre más de lo que nosotros queremos. A lo largo del juego encontramos unos potenciadores que nos triplican la fuerza y que hacen más espectacular los ataques que realicemos. También encontramos una especie de super ataque, que durante un tiempo determinado nos permite lanzar las dagas y una sombra que acompaña a las mismas, esto nos permite atacar desde una cierta distancia sin tener que movernos, como es natural también nos aumenta la fuerza unas 10 veces, arrasando todo lo que pillemos por medio. Cada vez que acabamos con un monstruillo recibiremos monedas que luego, sumadas al tiempo y a la vida que nos quede, nos dará el ranking que más tarde podremos mejorar volviendo a jugar.

A lo largo del juego sólo manejaremos a un personaje aunque, una vez acabemos, tendremos la posibilidad de manejar al hermano desaparecido. Con este el juego será mucho más fácil ya que con su ayuda podemos lanzar una especie boomerang que acabará con varios monstruillos a la vez.

Un juego pasado de moda que al cabo de unos días nos acabará aburriendo. No creemos que llegue a mucho.

Strider Hien

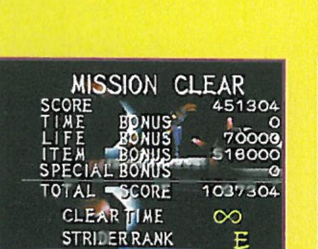
El mejor secreto de este juego es la posibilidad de jugar como el Ninja espacial Strider Hien. Tiene un estilo diferente de ataque al de Strider Hiryu y va completamente vestido de blanco.



▲ En un determinado punto del final del juego te encontrarás cara a cara con Hien y tendrás que derrotarle.



▲ Si consigues derrotarle y finalizas el juego, podrás seleccionar a Hien y jugar con él cada vez que quieras.



▲ Al final de cada nivel obtendrás un grado dependiendo de como lo has hecho. Escribenos si consigues un ranking "A".



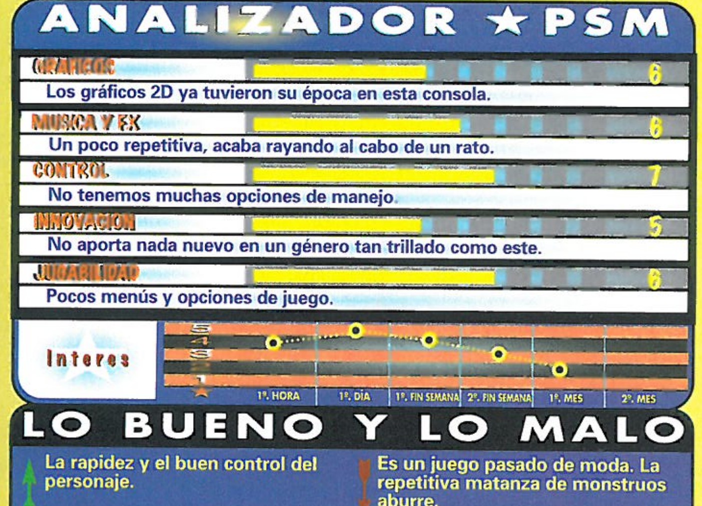
▲ Aquí tienes uno de los últimos jefes, Kraken. Es más fácil acabar con él de lo que parece. Prueba a golpearle por los lados.



▲ Algunas veces la gravedad te juega malas pasadas y te pone la habitación al revés. Tendrás que caminar sobre el techo y colgarte del suelo.



▲ Cuando tu personaje está cargado de energía puede disparar bolas energéticas que harán blanco automáticamente en él enemigo más cercano.



PUNTUACIÓN FINAL: 6

Wacky Races

Una carrera de locuras

Los Autos Locos, aquella divertida serie de dibujos animados en la que había que ganar una carrera fuese como fuese, llega a nosotros de las manos de Infogrames. Un juego que nos hará recordar las mil y una artimañas del Superferrari de Pierre Nodoyuna y su perro Patán, y los rudimentarios vehículos que se utilizaban en ellas como el Espantomóvil con los hermanos Tenebrosos o el Rocomóvil de los hermanos Macana entre tantos y los flamantes carros de los guaperas del juego Pedro Bello y Penélope Glamour.

El juego se divide en varios modos. Un modo campeonato, en el cual tenemos que ir sumando puntos a lo largo de cada carrera para clasificarnos en primer lugar y poder acceder al siguiente nivel. En este modo iremos sacando, a medida que vamos ganando carreras, nuevas pistas y campeonatos que, de igual manera, nos abren más circuitos. Si conseguimos ganar todas las carreras del campeonato se nos premiará con nuevos coches como el de los hermanos mafiosos, por ejemplo. Modo práctica, donde podemos practicar en los diversos circuitos del juego para mejorar marcas y descubrir todos los atajos y secretos. Y un modo carrera individual, en el que podemos elegir cualquier circuito que hayamos abierto anteriormente. En todos estos modos al finalizar la carrera tenemos la posibilidad de ver la repetición de cómo lo hemos hecho y podemos guardarlo para posteriormente verlo en una galería de repeticiones.

La jugabilidad al principio se hace un poco difícil por su original maniobrabilidad y extraño control. Como en la serie de dibujos, ganar una carrera es casi imposible debido a todas las jugarretas que nos harán los otros pilotos. De igual manera nosotros podemos fastidiar a los demás lanzando misiles o echándoles fuera de la carretera. Cada personaje tiene una habilidad especial distinta, por ejmplo: Pedro Bello arrea una patada que hace que los coches que van por delante salgan de la carretera y Penélope Glamour atiza con una pala que hace que los coches se queden clavados en el asfalto. Estos y muchos más son los ataques que podemos realizar, pero aparte tenemos las defensas, que iremos encontrando al igual que los ataques,durante la carrera, en forma de iconos de colores con forma de pájaro. El inconveniente de tantos artilugios es que estaremos la mayor parte de la carrera intentando volver al circuito o volviendo a empezar desde la última posición. Este es el mayor defecto del juego, ya que se nos hará pesado y aburrido al cabo de un rato. Otro de los factores que le perjudican es que no se tiene en cuenta ni la velocidad ni el agarre, estableciendo así un libre albedrío de posiciones. En muchas ocasiones, cada vez que intentemos adelantar al primero nos veremos relegados a la última posición, ya que seguro que nos hacen alguna perrería.

Los comentarios del juego recrean las voces originales de la serie, pero acaban aburriendo con su repetitividad y su poca concordancia.

Los escenarios están bastante bien realizados y son muy complejos, por lo que encontrar el camino hacia la meta no es tarea fácil. En ellos tenemos que esquivar montones de obstáculos y encontrar los atajos para poder llegar el primero. Con una variedad de recorridos pasmosa no nos será nada fácil recordar todos los caminos, haciendo así cada carrera inquietante y distinta.

Sin duda alguna la recreación de la serie de televisión es fantástica, pero se han olvidado de la jugabilidad, que es lo importante en un juego de conducción, y del control de los coches que resulta duro y pesado en algunos momentos.



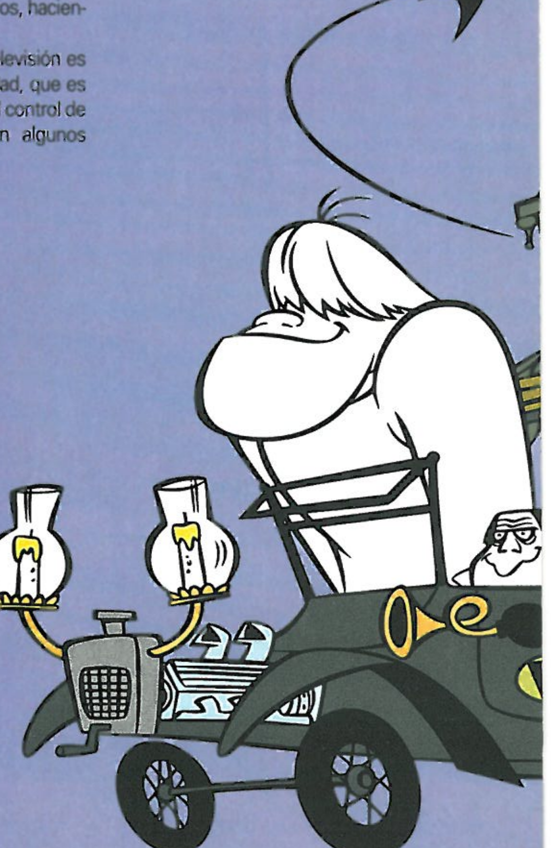
No se, no se, pero yo que tú estaría al loro cuando entre en ese túnel.



Los hermanos Macana están a punto de dar alcance al superchatarra special.

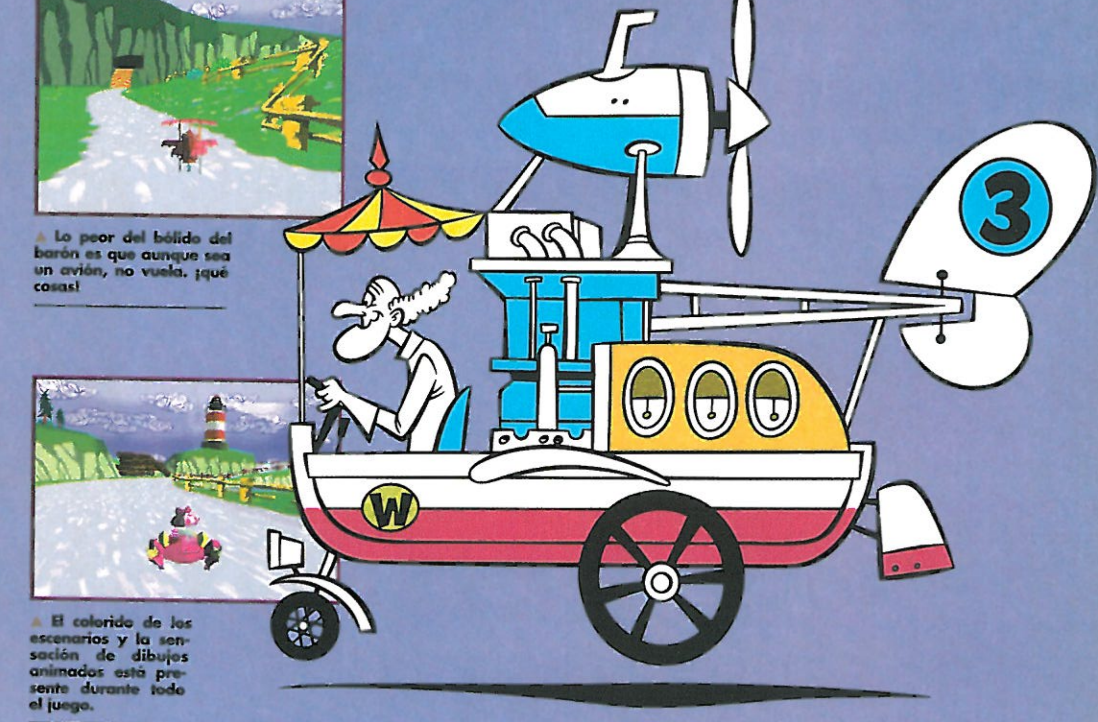


La super pija de Penelope Glamour recorriendo las verdes praderas.





Aunque veas la pista tan despejada seguro que Pierre Nodoyuna te ha preparado alguna. (mira, un pareado)



Lo peor del bólido del barón es que aunque sea un avión, no vuela. ¡qué cosas!



Peligra la integridad física de los habitantes de esa granja, se acercan los autos locos.

El colorido de los escenarios y la sensación de dibujos animados está presente durante todo el juego.

Si el control no era muy bueno, prepárate en pistas como esta.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	Muy coloristas, al estilo de la serie de televisión.	6
MUSICA Y FX	Se hace pesado escuchar siempre los mismos comentarios	5
CONTROL	Se hace muy difícil al principio.	5
INNOVACION	La fórmula del Mario Kart está muy explotada.	5
JUGABILIDAD	Hay muy pocas opciones de juego.	5

Interes

1ª. HORA | 1ª. DÍA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1ª. MES | 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

La recreación de la serie de televisión.

El control. La repetitividad de los comentarios. La mala jugabilidad.

PUNTUACIÓN FINAL: 5,2

STAR TREK INVASION

A defender la galaxia



▲ No me digas que esos efectos de luz no molan...

▲ Ya sean extraterrestres o de la Federación el diseño de las naves es muy detallado y fiel a la serie de TV o las pelis.

▲ A pesar de que los gráficos y efectos de luz son nuevos, el sistema de juego resultará familiar a los fans del género.

▲ Este juego es algo más que un matamata. Luchar contra las grandes naves necesitará que uses tu inteligencia.

▲ Cuando vuelas en la atmosfera de un planeta tienes que tener cuidado con la reentrada no vayas a salir chamuscado.

Star Trek, sin duda, marcó época cuando apareció por primera vez en la pequeña pantalla con sus gigantescas naves y su argumento, el cual nos hizo imaginar que algún día viajaríamos por el espacio a la velocidad de la luz y que recorreríamos el universo en cuestión de segundos. Pues bien, por fin llega a nuestras manos el juego de naves, basado en la popular serie, definitivo para la Play actual. Activision nos presenta un juego innovador en cuanto a jugabilidad y control se refiere. La libertad de movimiento y de maniobrabilidad es increíble, permitiéndonos movernos por todo el espacio sin problemas.

Nosotros pertenecemos a la Flota Estelar y tan sólo somos unos pinchitos que obedecen a todo lo que se les manda, acabando con todo lo que se nos ponga por delante y realizando misiones que nadie, en su sano juicio, se atrevería a cumplir. Al principio del juego dirigimos una simple navecilla, pero a medida que avanzamos, vamos cogiendo nuevos y mejores pepinos con más armas, hasta un total de tres. Nuestra misión es proteger la galaxia de invasiones alienígenas e intrusos no deseados. A lo largo del juego nos iremos enfrentando a una gran variedad de enemigos con una nave distinta cada uno de ellos. Todas las naves con las que nos enfrentemos tendrán distintos disparos y movimientos, lo que hace que nos tengamos que comer la cabeza con cada una de ellas para encontrar su punto débil. Los enemigos, que van de simples navecillas a flotas enteras que no acaban nunca, nos atacarán de dos en dos o de tres en tres. En alguna misión nuestro objetivo no es acabar con todas las naves, sino con la principal o nodriza que nos disparará continuamente mientras esquivamos a las demás. Estas, que no se encuentran en todas las pantallas, tienen una barrera protectora que las protege y las hace casi invulnerables, lo que nos obliga a dejarnos el dedo disparando.

Nuestra nave está dotada de varios tipos de disparo y, dependiendo la nave que llevemos, tendremos más o menos arsenal de munición. El arsenal se divide en dos partes: armas rápidas y misiles. Las armas rápidas suelen ser las mismas en todas las naves, rayo laser continuo, ametralladora desintegradora, etc... los misiles tienen más variedad, desde uno que sigue al enemigo hasta que lo caza, hasta un laser desintegrador de partículas. Tambien tenemos la posibilidad de llevar un complemento que recoge objetos del espacio. Estos objetos se desprenden de los enemigos con los que vamos acabando, y nos rellenan vida o supervelocidad. Esta supervelocidad está medida por una barra que se va debilitando a medida que la vamos utilizando y sirve para huir o para acercarnos a un objetivo que se encuentre a mucha distancia. También llevamos una barrera protectora que, al igual que la supervelocidad, se va desgastando cuando nos atacan.

Los escenarios, de los mejores que hemos visto, varian dependiendo de la misión y el lugar donde ésta se desarrolle. Pasaremos por varios planetas independientes el uno del otro gráficamente. En algunos habrá más o menos luz si estamos cerca o no de un sol o una estrella. En las pantallas donde debemos pasar cerca de los planetas podemos apreciar la gran calidad gráfica del juego, ya que no veremos ni un polígono por ningún lado y podremos apreciar hasta el más mínimo detalle del mismo. Las naves, diseñadas a imagen y semejanza de la película, también nos sorprenderán por su perfecto acabado y su increible parecido con la realidad (bueno, la realidad del mundo Star Trek). Por muchos disparos o ataques que realicemos no disminuirá la velocidad del juego ni la manejabilidad del mismo, permitiéndonos así hacer lo que nos de la gana.

El apartado más interesante del juego y el mejor sin duda, junto con los gráficos, es el de la música y los efectos de sonido. Son prácticamente igual que en la película, la misma música de comienzo, los mismos sonidos en los disparos y las voces, aunque en inglés pero muy buenas, casi igual que en la película original.

Todo esto es lo que podemos encontrar en este título de Activision que os dejará con la boca abierta y con las ganas de seguir jugando hasta acabar la aventura.



▲ Algunas misiones tienen lugar en la superficie de los planetas aunque no tendrás que destruir blancos terrestres como en Colony Wars.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	9,8
Las naves y escenarios son increíbles.	
MUSICA Y FX	9,9
La música, sacada de la película, es la caña.	
CONTROL	10
La maniobrabilidad es perfecta.	
INNOVACION	9
El sistema de juego y las posibilidades de combate son muy buenas.	
JUGABILIDAD	9,8
Menús de combate muy simples y fáciles de ejecutar.	

Interes

1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ La música. Los gráficos. La jugabilidad.

▼ Al principio nos costará hacernos con el control.

PUNTUACIÓN FINAL:







▲ Como en todo buen juego de F1, preparar el coche es fundamental. En este además es fácil.



▲ Pique a la española: De la Rosa intentando arrancarle las pegatinas a Gene.



MAS DE LO MISMO

Son muchas las sorpresas que los chicos de EA nos suelen ofrecer en lo que a simuladores deportivos se refiere, pero estábamos acostumbrados a que éstas se produjeran cada cierto espacio de tiempo, que solía ser al comienzo de cada temporada. Con F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 se rompe la tónica, ya que aparece una nueva versión del grandioso F1 2000, con apenas cinco o seis meses de diferencia entre uno y otro, y sin ni siquiera haber concluido la temporada oficial de carreras.

Por tal acontecimiento se supone que tendríamos que estar hablando de un juego cargado de novedades y de aspectos deslumbrantes, pero realmente no es así, siendo prácticamente igual que el simulador que conocimos durante los primeros compases del año.

Las variables que nos ofrece F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 van desde practicar en un simple circuito hasta pelear por el título en un campeonato con todas las carreras del calendario oficial. También puedes hacer una carrera normal o un fin de semana completo con práctica, clasificación y carrera, más recomendable si lo que quieres es no liarte con una temporada entera que puede resultar bastante larga.

El apartado gráfico del juego sigue la línea de calidad de EA Sports, con circuitos realistas y coches detallados hasta la última pieza. Todo está bien pero realmente no se aporta nada nuevo respecto al anterior juego, que ya destacaba de gran manera en este aspecto.

El control es sencillo y muy realista, tanto en los menús como en las carreras. Con el dual shock ganas en comodidad pero es más difícil de controlar que con los botones de dirección. La vibración del mando te da una gran sensación de realismo en los momentos de aceleración o frenada, derrape, salida de pista,...

Una de las características más importantes del juego la encontramos en el apartado musical y de efectos sonoros. El sonido de los menús es dinámico y entretenido, mientras que los efectos durante la carrera son fenomenales. Se reproducen de forma muy precisa el sonido del motor del coche, las frenadas los derrapajes, los acelerones, los cambios de marcha, ... de una forma tan realista que parece que lo estamos viviendo desde el propio coche.

Además, F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 cuenta con la presencia de Luis Villamil en los comentarios, realizando precisiones que nos serán de bastante ayuda en el transcurso de las prácticas y de la clasificación.

Para ayudarnos en el aprendizaje contamos con asistentes en curvas, en frenadas y en diversos aspectos de la carrera que hacen que sea más fácil nuestro primer contacto con el monoplaza. También existe un sistema de telemetría que ya conocíamos de F1 2000 en el que podemos observar las evoluciones que vamos teniendo en cada vuelta, así como los aspectos en los que más sobresalimos y los que peor se nos dan.

Después de cada carrera podemos ver unas repeticiones muy buenas de los mejores momentos, por lo que podemos fijarnos en nuestros adelantamientos, en los de los demás, en los derrapajes, las salidas de pista, la toma de curvas,... para ir corrigiéndolos en las siguientes carreras. Todo esto con una calidad gráfica muy elevada.

Las novedades que los chicos de EA parecen haber introducido en un juego de características muy similares a su antecesor son una nueva dinámica avanzada en los monoplazas, con botes en los baches, golpes en los restos de automóviles que quedan en la pista y pérdida de piezas. También es una novedad la presentación televisiva, y hay una mayor participación de Luis Villamil en los comentarios tanto en las carreras como en las prácticas.

Estamos ante un juego de gran calidad en todos los aspectos pero que nos defrauda por su parecido casi total a la versión del mismo que salió a principios de año. Aun así, genial en gráficos, control, jugabilidad y efectos de sonido. Lo dicho: no aporta grandes novedades para que merezca la pena comprarlo si ya tenemos F1 2000.



▲ ¡Animo Marc, no te dejes! ... o sí. Parece que es Hakkinen intentando doblarle...



▲ Igual que en los circuitos se puede observar las evoluciones de los coches en esas pantallas Jumbotron.



▲ La vista interior es la más espectacular pero también la más difícil.





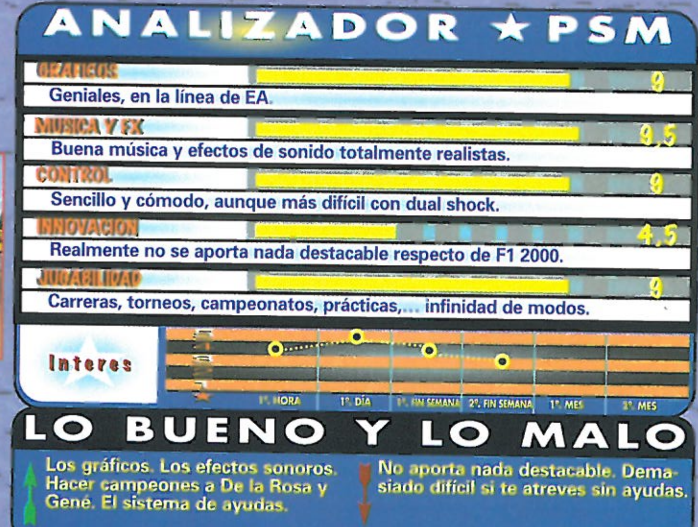
▲ Ellos también cometen errores. ¡Menos mal!





▲ Aunque esta vista es la más jugable procura ir por el camino correcto ¡melón!.

▲ No todo consiste en correr más que nadie ¡cuidado con las averías!.





1-2 jugadores

Distribuidor Proein
Desarrollador Activision

Fecha de salida Disponible
Tipo Acción/aventura

PS1

Tenchu 2



Tenchu 2 pondrá a prueba tus habilidades incluyendo algunas fases de plataformas como esta.

Sin duda, el mejor juego de Ninjas



▲ Gracias al fabuloso motor del juego podrás mirar a una distancia mayor que en el anterior Tenchu. Esto te permitirá ver a los enemigos mucho antes.



▲ El ninjitsu se basa en la habilidad para no ser visto. Usa todos los items para que te ayuden a conseguirlo. Se paciente y si eres descubierto no tengas miedo de echar a correr.



▲ En el primer Tenchu todas las misiones eran de noche, en este hay muchas de día, lo que indica como se lo han currado los programadores.



▲ Los escenarios son mucho más interesantes ahora, con una mezcla de espacios cerrados y abiertos.



▲ Todos los movimientos del primer juego como agacharse y rodar vuelven junto a un montón de nuevas técnicas.



▲ Los enemigos son mucho más inteligentes esta vez, así que móntatelo bien para que no te pillen.

Diseña tus propias misiones

Después del lanzamiento del primer Tenchu salió en Japón una versión especial que incluía un editor de misiones. En esta ocasión podremos disfrutar de él en esta nueva entrega.



▲ Antes de diseñar el nivel tienes la opción de ponerle nombre, elegir el tipo de escenario y el objetivo de la misión. Además puedes asignarle incluso un password.



▲ El editor del terreno te permite elegir entre diferentes texturas, vegetación e incluso los items que puedes encontrar. Tienes total libertad para diseñar un nivel con el que podrás presumir ante tus amigotes.



▲ Una vez diseñado carga el nuevo nivel y comprueba si todo funciona como tu quieres. Ahora guárdatelo en la memory card y vete a casa de un amiguete para ver que opina de tu creación.

Llega a nuestras manos otra obra maestra de Activision: Tenchu 2, que promete ser uno de los mejores juegos que salga para este año. Después del éxito que tuvo la primera parte, los programadores de esta bestia han querido superarse a sí mismos creando otra mucho mejor y más completa, con nuevos personajes, escenarios más grandes y complejos y con unos enemigos más inteligentes que nos harán la vida imposible. El juego que no es una continuación del primero, sino que se desarrolla antes de éste, data de la época en la que los ninjas tenían un papel muy importante en la Época Feudal Japonesa. En este juego debemos proteger al gobernador de la región, el señor Gohda Matsunoshin, que debido a conflictos de estado y personales corre un grave peligro de muerte y recurre a los tres ninjas Azuma: Rikkimaru y Ayame del antiguo Tenchu y Tatsumaru, el sucesor de el maestro Shiunsai, que en la aventura cederá el mando a su mejor discípulo. A lo largo del juego iremos investigando el por que de todo este conflicto y que en algunos momentos llega a enfrentar a los tres personajes por culpa de Kagami, una misteriosa mujer líder de la sociedad secreta ninja Amanecer ardiente.

En la aventura pasaremos por escenarios completamente distintos entre sí y que debemos de repetir una vez con cada personaje. Dependiendo del personaje que elijamos los enemigos aparecerán en distintos lugares del mapeado haciéndolo así distinto para cada uno de ellos. Al igual que en el primero tenemos que andar con cuidado porque la inteligencia e intuición de los vigilantes nos pueden delatar y ponernos en peligro llamando a más peña para que les ayuden. También, como en el primero, conseguiremos puntos que al final de la misión nos mostrará un ranking que nos aumentará o disminuirá los items en la siguiente misión. Si llegamos al nivel más alto (eso implica no ser visto por nadie y matar a todo el mundo con sigilo) obtendremos nuevos trajes, items y demás artilugios. Al principio sólo empezamos con cuatro pero a lo largo del juego podemos llegar a elegir entre 20.

A diferencia del primer título, Tenchu 2 incluye una opción para editar tus propios escenarios. Esta modalidad nos permite crear escenarios semejantes a los que hemos recorrido durante el juego. Al principio sólo podremos elegir la opción de Dojo, pero a medida que vamos avanzando en la historia nos aparecen más opciones. Debemos elegir el tipo de misión que queremos sea: Robar, Buscar, Asesinar, Proteger, etc... Tenemos que colocar cada personaje en su sitio y cada pared o columna donde nosotros creamos que es más oportuno. También tenemos la posibilidad de jugar en escenarios prediseñados por la máquina y que son como una misión más. En cada misión debemos realizar diversas estrategias si queremos que nadie nos vea. Al final de cada misión se nos mostrará el tiempo que hemos tardado en realizar la misión que dependerá de las muertes que realicemos y de las personas que nos vean. Por ejemplo: Si somos localizados se nos sumarán 10 segundos al tiempo que llevemos en ese momento y si matamos a alguien sin ser vistos se sumarán 15.

Todo esto hace del juego una de las flamantes estrellas de esta temporada que, sin duda, arrasará en nuestro país al igual que su antecesor.

Teatro Ninja

Tenchu 2 cuenta con un profundo y dramático guión y con un montón de escenas prerrenderizadas en tiempo real. Aquí tenéis un pequeño ejemplo con nuestro toque personal.






Si no tienes cuidado te puedes ver envuelto en un buen "fregao" con un montón de soldados a la vez. En esta ocasión son muchísimo más listos, así que no te será tan fácil engañarles.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	9,5	Los escenarios y personajes están muy detallados.
MÚSICA Y FX	9	Buena ambientación y sonidos muy currados
CONTROL	9,5	Sencillo, con variedad de movimientos y ataques
INNOVACIÓN	9,5	Uno de los géneros que la Play tiene abandonado
JUGABILIDAD	10	Ríete de lo que has visto hasta ahora, lo vas a flipar.

Interes: 1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

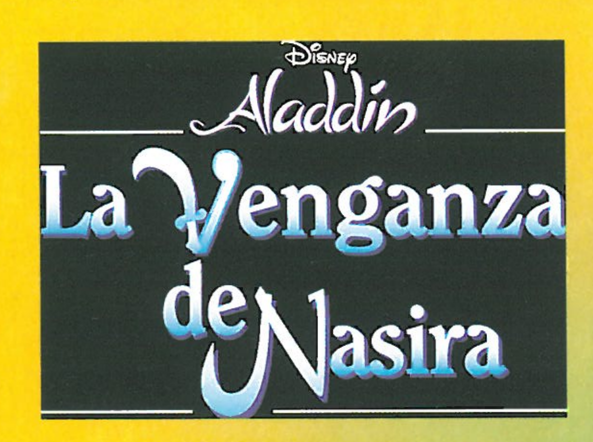
LO BUENO Y LO MALO

▲ La variedad de escenarios. El editor de escenarios. Los gráficos.

▼ En algunos momentos el control se hace difícil. La complejidad de algunos escenarios.

PUNTUACIÓN FINAL:





Érase una vez...



Aladdin se presenta como uno de los grandes éxitos de Disney. Es la gran apuesta de Disney para estas navidades. Sus nuevos e innovadores gráficos hacen que este juego sea sin duda el mejor, en nuestra opinión, de la compañía.

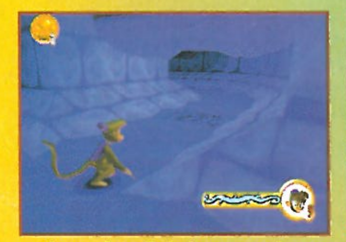
En esta ocasión nos tenemos que enfrentarnos a la malvada hermana de Jaffar que intenta apoderarse del mundo innvocando el poder sagrado de los genios. Nuestra misión consiste en acabar con sus planes de conquista y recuperar la paz y armonía de la ciudad.

A lo largo de la aventura vamos conociendo a diferentes genios que nos irán informando de todos los movimientos y trucos que podemos efectuar, como saltos especiales o ataques combinados. Llevamos una espada que nos permite atacar a corta distancia causando mucho daño, pero también tenemos la posibilidad de recoger unas manzanas que podemos lanzar a nuestros enemigos para aturdirles. El juego copletamente en 3D nos permite inspeccionar hasta el más mínimo rincón de cada pantalla sin ningún tipo de problema o pixelación. Esto se debe al buen motor del juego, que nos brinda imágenes y escenarios con una alta calidad gráfica.

Todo esto hace de Aladdin un título que no debe faltar en la estantería de juegos de los más pequeños aunque tampoco decepcionará a los más "grandes".

▲ Al igual que en versiones anteriores, para ir avanzando, tienes que eliminar unos cuantos malos.

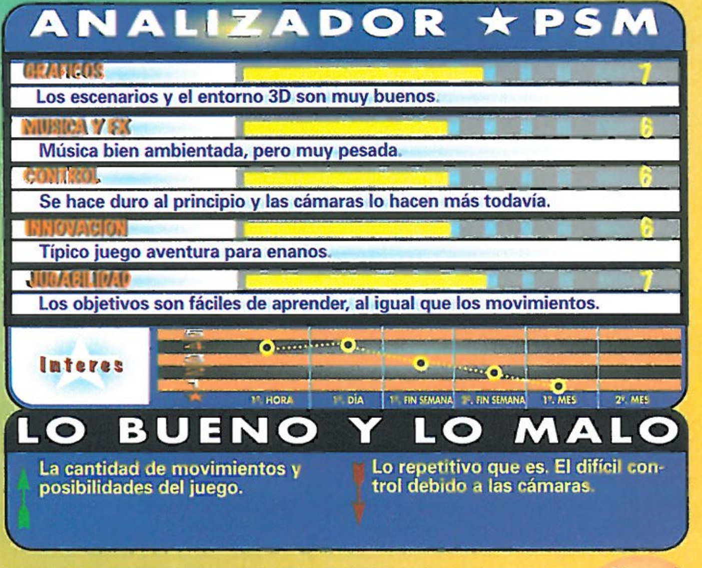
▲ Algunos enemigos tienen secretos guardados, ten cuidado con ellos.


▲ Algunas fases habrá que pasarlas con Abú, el fiel compañero de Aladdin.


▲ Para ser un juego basado en dibujos animados, los escenarios son bastante buenos.


▲ Como en todo plataformas que se precie no pueden faltar algunos jefes finales.


▲ Cuidado con los genios. Algunos no se mostrarán tan amistosos como el simpático genio azul y bonachón.



PUNTUACIÓN FINAL: 6,4

La sirenita regresa al mar

En las profundidaaades del océano...

Disney saca al mercado otro de sus títulos más famosos y recordados: La Sirenita regresa al mar, basado en el último lanzamiento en vídeo de la compañía (La Sirenita 2) y que llega a nuestras manos completamente traducido y doblado al castellano. Ariel se adentra en una aventura en busca de conchitas y de perlas por todo el océano, desafiando a constantes peligros y misiones que nos pondrán a prueba. En el juego manejamos a dos personas Ariel y su hija Melisa. Con una seremos sirena nada más empezar y con la otra lo seremos a mitad del juego.

El juego está enfocado a un público joven, (para los mocos) por su poca dificultad y su recreación. En el juego debemos ir cumpliendo diferentes misiones, que se nos irán encomendando a medida que vayamos avanzando en la aventura.

Se trata, pues, de ir recogiendo varios elementos que nos rellenarán vida, como son las estrellas de mar, que nos servirán para abrir alguna puerta oculta, para encontrar tesoros, etc... Si juntamos, en una misma pantalla, unas cincuenta conchas recibiremos una vida extra, que también podemos encontrar en lugares secretos o tras acabar con un jefe. Por norma general no son pruebas muy difíciles por lo que no tardaremos casi nada de tiempo en acabar las misiones. El juego que se desarrolla casi todo el tiempo debajo del agua presenta unos gráficos muy buenos, efectos de luz envidiables y escenarios bien detallados y poco complejos.

Esto y poco más es lo que podemos encontrar en este nuevo título de Disney ideal para los más pequeños de la casa.



▲ Aquí tenéis algunos de los personajes y modos extras del juego. ¿Cómo se consiguen?¡Ahhhhh!...



▲ Aquí comienza la historia de una sirenita que tuvo una hija de un humano. ¿Cómo? ¡Ahhhhh!...



▲ Algunos personajes del juego te encargarán misiones. Esta por ejemplo no te deja pasar hasta que no encuentres su peine.



▲ No todo es de color de rosa en el mundo submarino. Algunos peces tienen muy mala leche.



▲ Podremos llevar una bolsa donde guardaremos los objetos encontrados.



▲ Aquí tenéis a la nueva estrella de la peli: ¡la hija de Ariel! ¡y tiene piernas! ¿cómo? ¡Ahhhhhh!



▲ Tenemos que tener cuidado con los tiburones, pueden ser muy peligrosos.



▲ Flounder, el "pece-cilio" nos acompañará durante toda la aventura. (por cierto, es un brasas)

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	6,5
Escenarios muy buenos pero a la vez simples.	
MUSICA Y FX	7,5
Sacada de la película. Sin duda lo mejor del juego.	
CONTROL	7
Libertad casi absoluta de movimientos.	
INNOVACION	5
Disney sigue con su formato de siempre.	
JUGABILIDAD	6
Las pocas opciones de juego y de maniobrabilidad lo hacen simple.	

Interes: 1º. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ La música de la película. La fluidez de movimientos.

▼ La corta duración del juego. La dinámica del juego. Es muy repetitivo.

PUNTUACIÓN FINAL:



1 jugadores 1x

Distribuidor Virgin
Desarrollador Capcom

Fecha de salida Disponible
Tipo Survival/arcade

DINO CRISIS® 2

Mejor imposible

Si te gustó la primera parte, no te digo nada de lo que te espera en esta segunda, en la que Regina y Dylan se enfrentan a nuevos peligros. Muchas son las novedades de las que vas a poder disfrutar. Para empezar, los escenarios son con diferencia muchísimo mejores que en Dino Crisis, resultando unos entornos que a pesar de estar en 2D, simulan perfectamene las tres dimensiones aunque los personajes si están realizados en 3D.

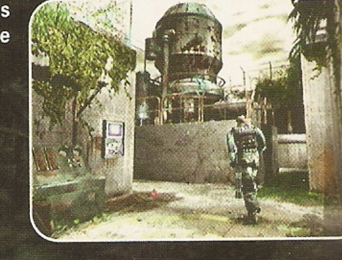
La historia es una continuación de la anterior con la diferencia de que en esta ocasión te moverás por escenarios muy diferentes, más en espacios abiertos, entre los que tendrás que luchar con "bichitos" viejos conocidos como el Rex, y nuevos "animalitos" que estarán dispuestos a tomarte como aperitivo en menos que canta un gallo.

Primero te encontrarás en una auténtica selva con pasadizos, plantas venenosas, y zonas cubiertas por las que campan tranquilamente varios de estos dinosaurios, que además te atacarán de diferentes maneras. En ocasiones tendrás que enfrentarte hasta con cuatro de ellos que estarán dispuestos a devorarte sin ningún miramiento. Menos mal que esta segunda parte es más arcade, dejando que disfrutes apretando el gatillo. Además, esta vez conseguirás puntos por cada "dino" que te cargues y por cada submisión que consigas superar con éxito.

Para ello tienes además nuevas armas y una novedad, podrás llevar en ocasiones hasta dos diferentes, con lo que hasta te puedes cubrir las espaldas cuando te sientas rodeado por los innumerables "animalitos del bosque" que te aparezcan.

El tema de los medipacks es similar al que ya conocías si jugaste a Dino Crisis. Tienes los pequeños, los medianos y los grandes, lo que sí te recomendamos es que no te tomes de buenas a primeras los grandes, muchas veces con uno pequeño tienes más que suficiente.

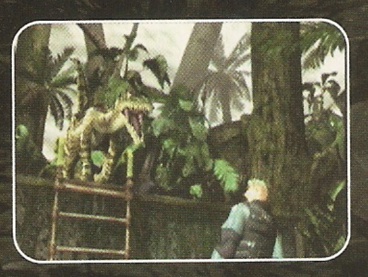
Una vez preparado con tus nuevas armas, prepárate para disfrutar de la fauna con la que te encuentres, eso sí, tu viejo amigo el Tiranosaurio Rex, seguirá igual de tremendo como en la primera parte, así que no te molestes en intentar matarle con ninguna de tus nuevas y potentes armas. Si te



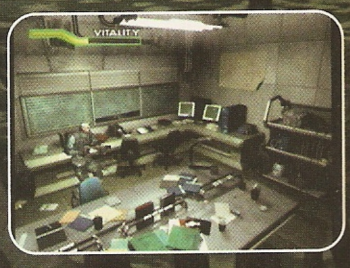
▲ Una de las novedades de este juego es que en los puntos que sirven para guardar, puedes comprar tantas balas para tus armas como puntos consigas a medida que vas matando dinosaurios.



▲ El lanzallamas es una de las nuevas armas que te sacarán de los apuros en que te pongan los nuevos y voraces dinos.



▲ Ten cuidado y no te confíes. En más de una ocasión no sólo te atacará un "reptilcillo" como este. Te encontrarás hasta con tres y cuatro de golpe.



▲ La técnica de encontrar cosas es similar a la anterior. Tendrás que ir recorriendo salas y buscar llaves, tarjetas y todo aquello que te permita avanzar en tu misión.



▲ Te encontrarás hasta nueve tipos de "bichitos" diferentes a los que tienes que eliminar de forma distinta. A este por ejemplo, es mejor que le pegues en la tripa si quieres eliminarle.



▲ Tendrás que desplazarte por distintos escenarios, entre los que se desarrollan las diferentes aventuras.



▲ Entre isla e isla, te moverás con la barca de guerra que ves aquí. Pero no te confíes. Te espera alguna que otra sorpresa...



▲ ... Ten cuidado. Atacan al barco, por aire y por mar. Sólo tu buena puntería te permitirá llegar a buen puerto...

lo encuentras corre todo lo que puedas porque éste no pregunta, te sacude y devora sin piedad .
Cuando termines en la selva te moverás con el barco a otras zonas en las que las nuevas aventuras te llevarán por escenarios muy distintos.
Precísamente otra de las diferencias entre la primera y esta segunda parte de Dino Crisis es que, si bien estabas acostumbrado a resolver complicados puzles, en ésta ocasión son sustituídos por minijuegos como el que verás en tu viaje por el mar cuando te encuentras atacado por dinos de largos cuellos y voraces fauces y los pterodáctilos voladores cuyos vuelos rasantes te pueden dejar "apañao" en un momento.
Una vez en la ciudad y después de alguna que otra sorpresita que no te desvelamos, tendrás que prepararte para entrar en la zona submarina en la que te sumergirás gracias a tu traje de buzo y te enfrentarás a una especie de "cocodrilines" (ictiosaurios) pero a lo bestia. Lo único que te podemos decir es que tengas cuidadín con ellos porque son algo así como muy traicioneros y te saldrán de donde menos te imagines.
Afortunadamente el traje viene con un propulsor que te ayudará en tus desplazamientos, y con una serie de armas acuáticas que evitarán que seas una vez más engullido como un boquerón.
En definitiva, se trata de una segunda parte muy conseguida e innovadora, a la que lo único que se le puede reprochar es la música que te acompaña, que es exactamente la misma que en la anterior y que sin acompañar para nada a la acción, puede resultar al final un poco repetitiva.



▲ Si la primera misión en la selva te pareció interesante. Prepárate cuando desembarques en esta ciudad. Nuevos bichos te esperan impacientes para tomarte como aperitivo.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	9,8
Los escenarios en 2D simulan perfectamente las 3D	
MUSICA Y FX	8
Muy similar a los de la primera parte	
CONTROL	9,5
Más cómodo y preciso.	
INNOVACION	9,5
Representa un modo de juego mas arcade que la anterior	
JUGABILIDAD	10
Ha superado lo que parecía insuperable	

Interes: 1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Inovador sistema de juego. La gran variedad de dinosaurios, escenarios y armas. La traducción al castellano es de las mejores.

▼ Por decir algo malo del juego, la música podía haber ambianertado más la acciòn.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,5



Crash forever

Después de la última entrega de la serie, Crash 3, nadie se podía imaginar que volviese a salir otra aventura de este simpático personajillo como es Crash Bash. El último título de esta serie se presenta como el nuevo concepto de juego de rivalización por equipos. Como dijeron sus creadores Crash Bash es el juego más divertido e innovador que han creado hasta ahora, con la posibilidad de jugar hasta cuatro jugadores. Con más de 20 minijuegos y sus ocho personajes, cada uno distinto, con unas características diferentes y movimientos personales hacen que la diversión, solos o en grupos, sea fantástica e inagotable, permitiéndonos jugar horas y horas sin aburrirnos.

El juego consiste en ir sumando victorias a lo largo de los mundos del juego. En cada uno de ellos encontraremos un jefe final que habrá que derrotar para poder acceder al siguiente nivel. Para ello tenemos que conseguir un número de gemas o diamantes que obtendremos a medida que vayamos ganando partidas en los diferentes escenarios. En algunas tenemos que, o derrotar a nuestros enemigos a base de pelear, echarles del escenario o incluso ir sumando puntos a medida que vamos haciendo combos en los escenarios de habilidad subidos en un saltador con muelle o en algún otro tipo de artilugios. Todos los personajes pueden efectuar distintos movimientos, por ejemplo: Crash puede realizar el giro que le hace tan característico y el mono puede atizar leches que nos harán temblar. En algunas pantallas de combate tenemos la posibilidad de recoger objetos para lanzárselos a nuestros contrincantes, así como barriles de TNT con cuenta atrás o de nitroglicerina, y unas manzanas que nos rellenan vida a medida que nos las vamos comiendo.

Sin duda la opción mutijugador es la mejor y más divertida del juego, permitiéndonos chinchar a otros tres amigos, demostrándoles nuestro manejo y control del juego. Tenemos dos posibilidades, la opción de torneo en equipo y el combate a muerte o versus. La de torneo consiste en una pequeña liguilla donde debemos sumar puntos en cada escenario.

En su misma línea de siempre Crash continúa con sus gráficos y caracterización de los personajes, manteniendo esos detalles que le hacen particularmente atractivo. Los escenarios muestran el gran trabajo de sus creadores en los que podremos apreciar la variedad de colores sin problemas de pixelación ni ralentizaciones, mostrándonos así un gran contenido colorístico y unos entornos muy logrados.

Sin duda alguna Crash es nuestra mascota y siempre quedará un recuerdo suyo en nuestra memoria.



▲ Como en todos los Crash anteriores, podremos acceder a cualquier nivel que hayamos abierto antes.



▲ En este minijuego tendrás que derrotar a tus contrincantes a base de bombazos y trampas.



▲ Ten cuidado no sólo de los ataques de los demás, a veces el suelo también puede desaparecer.



▲ Intenta aprovechar esta circunstancia para ver si algún incauto se va por el hueco.



▲ ¿Ves? ¡Ya ha picado el primer tolili!



▲ Casi todos los elementos del escenario se pueden coger y lanzárselos a los demás.



▲ Las manzanas que hay desperdigadas por el escenario sirven para recuperar vida.



▲ ¡Ha caído! De todas formas no te quedes mucho tiempo contemplando tu victoria porque te pueden cascar a ti.





▲ ¡Super Crash al ataqueerrr!



▲ No tengas piedad en aplastar y pisotear a tu rival, je, je...



▲ En este minijuego el objetivo es colar más bolas que nadie en los huecos de los contrarios.



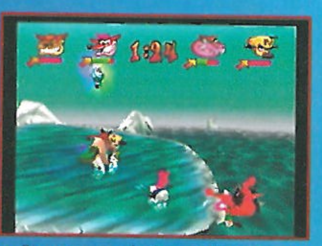
▲ Cuidado con las cajas de nitroglicerina porque estallan en cuanto las rozas.



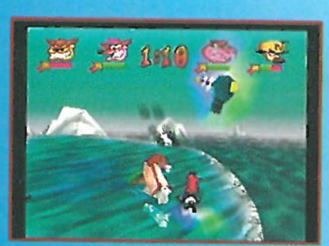
▲ Ahí tenemos a Crash realizando su famoso giro del torbellino. ¡Aprende Taz!



▲ Vigila el tiempo y el nivel de vida. Si se acaba el tiempo gana el que más vida tiene.

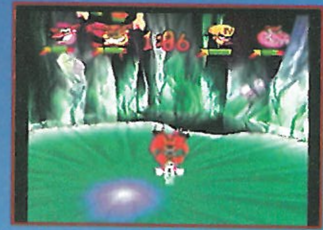


▲ Este es uno de los minijuegos más divertidos. Aquí se trata de echar a los demás del bloque de hielo...



▲ ...y no veas como resbala y como se menea con el oleaje.





▲ Ese pequeño artilugio en la esquina superior derecha puede beneficiarte o perjudicarte, dando o quitando poderes a tu personaje.





▲ Entre las armas disponibles en el juego, nosotros preferimos los misiles y las minas, son la caña.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	9
En su línea de siempre.	
MUSICA Y FX	9
Al igual que en las otras entregas, divertida y pegadiza.	
CONTROL	10
Movilidad absoluta y un control perfecto.	
INNOVACION	9,5
Crash cambia de formato y lo hace a mejor.	
JUGABILIDAD	9,5
Entretenido y adictivo. Interminable modo multijugador.	

Interes

1º. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ La posibilidad de jugar hasta 4 jugadores. El control. La diversión.

▼ La repetitividad de algunas pantallas.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,4

DRIVER 2

Tanner vuelve a la calle

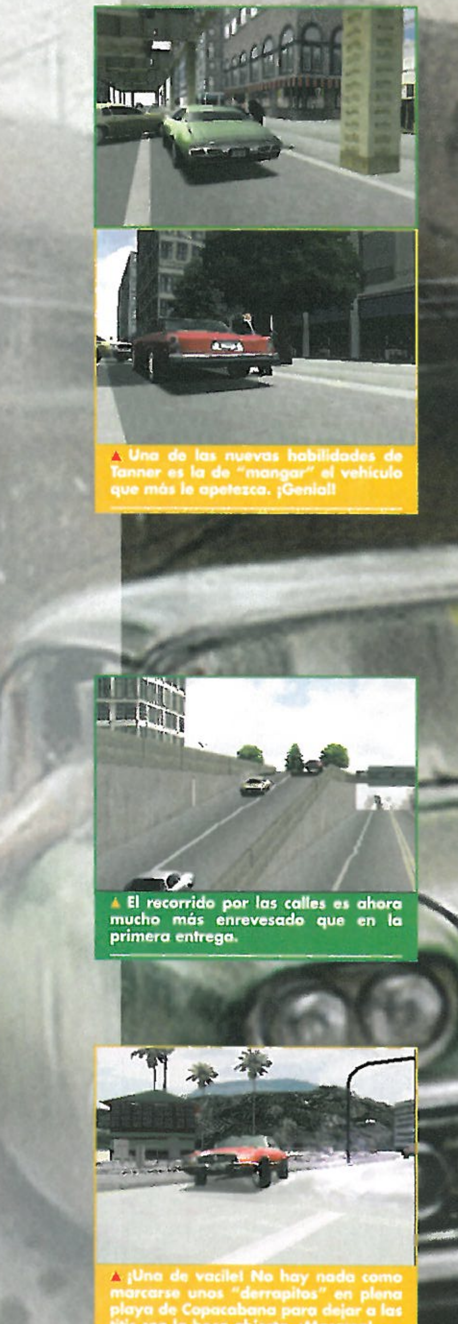
Se Parece que al bueno de Tanner le gusta meterse en fregados. Después de la experiencia que tuvo en la primera parte de Driver, pensábamos que no le iban a quedar ganas de verse en otra como aquella, pero es que uno de los malos que tanto le tocaron las narices en la primera parte, parece que sigue teniendo ganas de marcha. Y claro, eso no se puede permitir.

Pink Lenny, es un tío que trabajaba para una organización de malotes cuyo jefazo es Solomon Caine y que tiene demasiada información acerca de los negocios sucios de este con los cubanos y bandas brasileñas. Caine quiere acabar con Lenny y Tanner debe localizarle y hacerle cantar, ya que es la única forma que tiene de averiguar todo sobre los trapicheos del calvorota de Solomon y poder llevarlo a chirona. Para ello tendrá que seguir su rastro a través de cuatro ciudades: Chicago, La Habana, Río de Janeiro y Las Vegas.

Con esta trama tan alucinante y típica de las pelis y series de los 70, comienza la segunda parte de uno de los juegos que más nos sorprendieron en la Play. Una aventura en la que debes de cumplir una serie de misiones a base de hacer recaditos con coches que, en esta ocasión, se nos presenta con un argumento mucho más elaborado y profundo.

Te aseguramos que cuando estés jugando a Driver 2 pensarás en más de una ocasión que estás viendo una peli en vez de estar jugando a la consola. Los escenarios vuelven a ser de nuevo exactas recreaciones de las ciudades reales que representan y los mapas del callejero se han ajustado ahora mucho más a los reales. En el anterior título, casi todas las calles eran rectas y hacían esquina unas con otras, pues ahora te puedes meter en un entramado de callejuelas en la Habana, por ejemplo, y te las tendrás que ver y desear para no perderte a través de sus enrevesadas calles, además de ser hábil con el volante para circular por ellas lo más rápido que puedas. En Driver 2 comienzas cada misión con un coche determinado, pero eso no quiere decir que tengas que ir con ese por narices. Ahora tendrás la oportunidad de sacar a Tanner del coche y montarte en otro que te guste más o quedarte con el que tienes o ¿por qué no probar a ver que tal se conduce este autocar?. Esta es una opción bastante interesante, sobre todo en el modo "darse una vuelta", ya que si andas perdiendo el tiempo buscando un autocar y subiéndote en él lo más seguro es que no te de tiempo a finalizar la misión. De todas formas te encontrarás con situaciones en las misiones en las que no tendrás más remedio que cambiar de coche, bien porque hayas destrozado el que tenías, bien porque te hayan puesto a huevo uno mucho mejor que el que llevas. En cualquier caso esta es una opción totalmente nueva en el juego que lo hace todavía más alucinante.

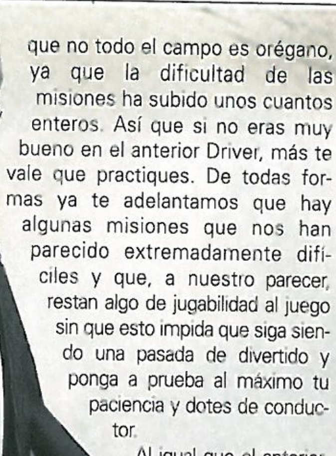
El manejo de los coches sigue siendo igual de bueno que en la primera parte, pero en esta ocasión (y el que avisa no es traidor) te avisamos



▲ Una de las nuevas habilidades de Tanner es la de "mangar" el vehículo que más le apetezca. ¡Genial!

▲ El recorrido por las calles es ahora mucho más enrevesado que en la primera entrega.

▲ ¡Una de vacile! No hay nada como marcarse unos "derrapitos" en plena playa de Copacabana para dejar a las titis con la boca abierta. ¡Macarra!



que no todo el campo es orégano, ya que la dificultad de las misiones ha subido unos cuantos enteros. Así que si no eras muy bueno en el anterior Driver, más te vale que practiques. De todas formas ya te adelantamos que hay algunas misiones que nos han parecido extremadamente difíciles y que, a nuestro parecer, restan algo de jugabilidad al juego sin que esto impida que siga siendo una pasada de divertido y ponga a prueba al máximo tu paciencia y dotes de conductor.

Al igual que el anterior, Driver 2, incluye el modo principal de juego, la aventura en sí misma, la posibilidad de recorrer las calles libremente dándote un "voltio", un modo de minijuegos de conducción en el que se pondrán a prueba tus habilidades mediante unos retos y un modo dos jugadores en pantalla dividida en el que tendrás que encargarte de deshacerte del contrario.

En el apartado del sonido hay que destacar la fabulosa banda sonora del juego que, junto a la calidad de las escenas cinemáticas, te meterá delleno en la acción, aparte del siempre excelente trabajo que se ha hecho con el doblaje de las voces usando ese lenguaje típico de los malos de las pelis. Por todo esto, Driver 2 es una digna secuela de uno de los juegos que más nos han impactado por su argumento, originalidad y diversión. Todas esas cosas y muchas más nuevas las puedes disfrutar en esta nueva entrega de las aventuras de Tanner. Seguro que te va a gustar tanto como a nosotros.



▲ No os podéis imaginar lo que mola hacer el bestia con un autocar como ese. Tenéis que probarlo.



▲ Si el puente se levanta, aprieta el acelerador y... ¡pista!.

Tan real como la vida misma

Las Vegas



▲ Fotografía

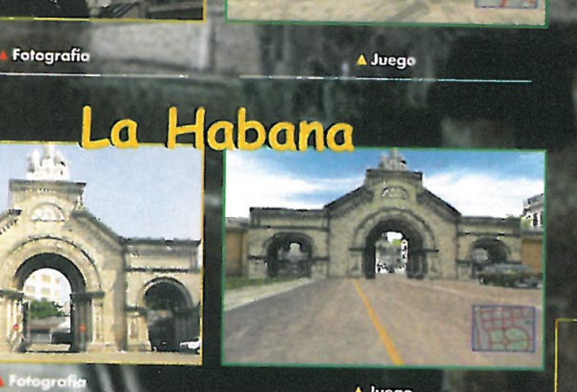
▲ Juego

Por si os quedaba alguna duda del realismo con el que están realizados los escenarios en Driver 2, aquí tenéis una comparativa de los lugares reales y cómo se ven en el juego.



▲ Los destrozos son todavía más espectaculares en esta segunda parte.

La Habana



▲ Fotografía

▲ Juego

Chicago

▲ Juego

▲ Fotografía

Río de Janeiro

▲ Fotografía

▲ Juego

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9,5
Escenarios reales y coches con un nivel de detalle increíble.	
MÚSICA Y FX	10
La música es alucinante. El doblaje y el ruido de los coches buenísimo.	
CONTROL	9,5
Manejo perfecto del coche. Falla un poco manejando a Tanner fuera del coche.	
INNOVACIÓN	9
Nuevas ciudades, nuevos modos de juego, nuevas capacidades del personaje.	
JUGABILIDAD	5
Algunas misiones son absurdamente difíciles.	



LO BUENO Y LO MALO

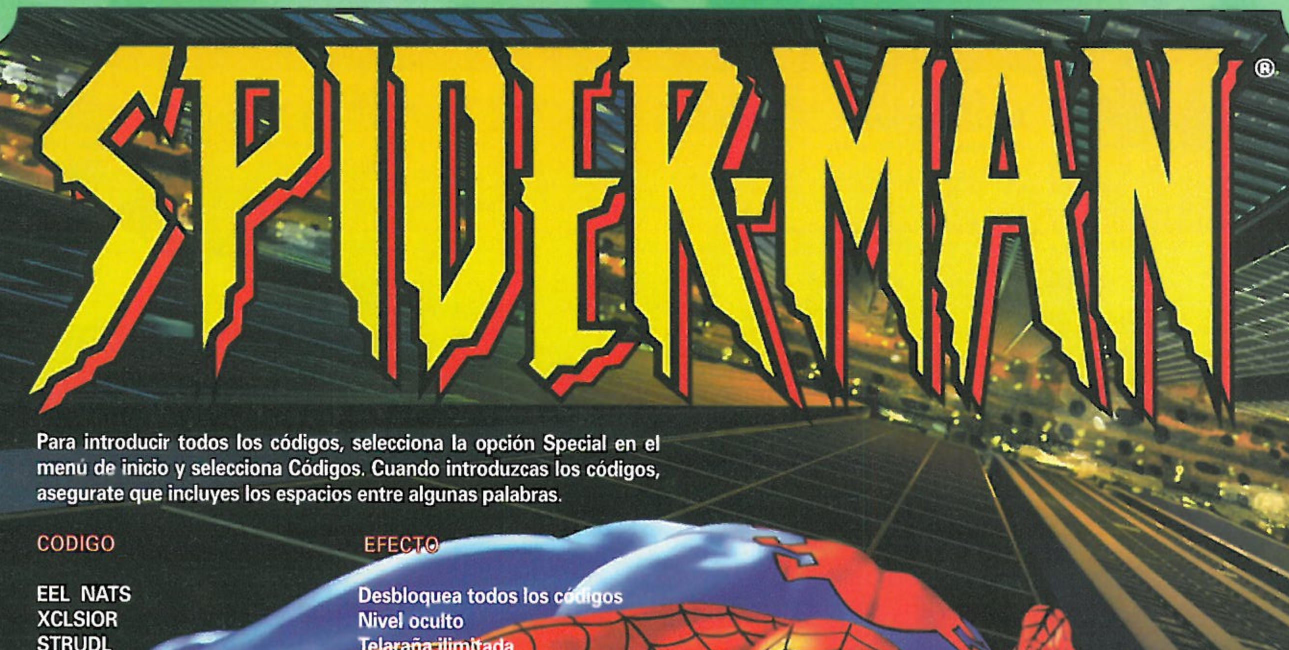
▲ La música. El doblaje. Los gráficos. El manejo de los coches.

▼ La dificultad absurda de algunas misiones. El control de Tanner fuera del coche.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,3



TRUCOS



Para introducir todos los códigos, selecciona la opción Special en el menú de inicio y selecciona Códigos. Cuando introduzcas los códigos, asegurate que incluyes los espacios entre algunas palabras.

CODIGO	EFECTO
EEL NATS	Desbloquea todos los códigos
XCLSIOR	Nivel oculto
STRUDL	Telaraña ilimitada
DULUX	Modo cabezón
RULUR	Desbloquear a Joel Jewett
RUSTCRST	Invencibilidad
ALLSIXCC	Tener todos lo cómics
WATCH EM	Tener todos los videos
CGOSSETT	Ver storyboard
LLADNEK	Modo programación
GBHSRSPM	Modo concurso
BNREILLY	Traje de Ben Reilly
BLKSPIDR	Traje de Spiderman simbiótico
TWNTYNDN	Traje de Spiderman 2099
S COSMIC	Traje del Capitán Universo
PARALLEL	Traje de Spiderman ilimitado
LETTER S	Traje de Spider Scarlet
AMZBGMAN	Traje de Bagman
MJS STUD	Traje de Peter Parker
ALMSTPKR	Cambio rápido de traje

BUST-A-GROOVE 2

DESBLOQUEAR A PANDER

Para coger a Pander, debes acabar el juego con Robo-Z en el modo mix o acabar el juego en modo normal con Robo-Z de oro.

CAMBIAR EQUIPO

Manten pulsado SELECT mientras cargas a un jugador.

GANA CON...	PARA DESBLOQUEAR A...
Shorty	Columbo
Hiro	Hustle Kong
Hustle Kong	Michael Doi
Heat	Robo-Z Gold y Sushi Boy
Comet	McLoad
Capoeira	ChiChi&Sally

TENCHU 2

INCREMENTAR LOS ITEMS DEL INVENTARIO EN UN HUECO MÁS

Mantén presionado Circulo + Cuadrado y pulsa der, ab, izq, arr, en la pantalla de selección de items.

RELLENAR LA VIDA

Mantén presionado Cuadrado y pulsa izq, der, arr, ab, mientras el juego está en pausa. Cada vez que quieras utilizar este código deberás hacerlo de nuevo.

DESBLOQUEAR TODOS LOS ITEMS

Pulsa Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado Círculo, Cuadrado, Círculo, Círculo, izq, arr, ab, der, R2, R2 en la pantalla de selección de items.

DESBLOQUEAR TODOS LOS ESCENARIOS

Mantén presionado Círculo + Cuadrado + SELECT mientras pulsas der, der, der, arr, ab, izq, ab, R2 en la pantalla de selección de misión. Para abrir las pantallas con Tatsumaru, debes desbloquearle primero.

DESBLOQUEAR A TATSUMARU

Mantén presionado Círculo + Cuadrado mientras pulsas R1, R2, L2, L1, arr, ab, izq, der, SELECT en la pantalla de selcción de personaje.

COPIAR MISIONES DEL CD EN EL EDITOR DE MISIONES

Mantén presionado Círculo y pulsa arr, arr, ab, ab, izq, der, en la pantalla del editor de misiones.

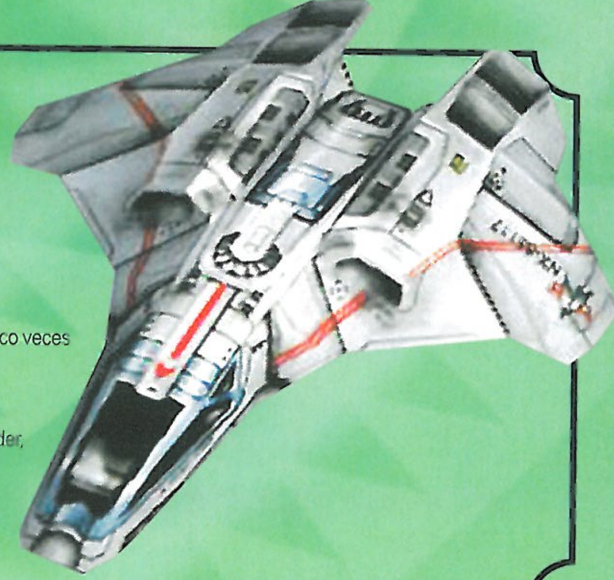
TODAS LAS MISIONES EN EL EDITOR DE MISIONES

Mantén presionado R2 + Círculo mientras pulsas arr, ab, ab, der, izq, izq, en la pantalla del editor de misiones.

MOSTRAR EL MAPA ENTERO

Mantén presionado SELECT para ver el mapa y pulsar Círculo cinco veces durante el juego, no lo hagas en pausa.

STAR TREK INVASION



Ver los vídeos de los créditos

En algunas misiones en la pantalla de información de la misión pulsa izq, der, arr, ab, cinco veces para ver los créditos.

Desbloquear todo

En el nivel de selección de pantalla introduce el siguiente código: arr, izq, ab, der, arr, der, ab, izq, arr, L1+R1, L2+R2.

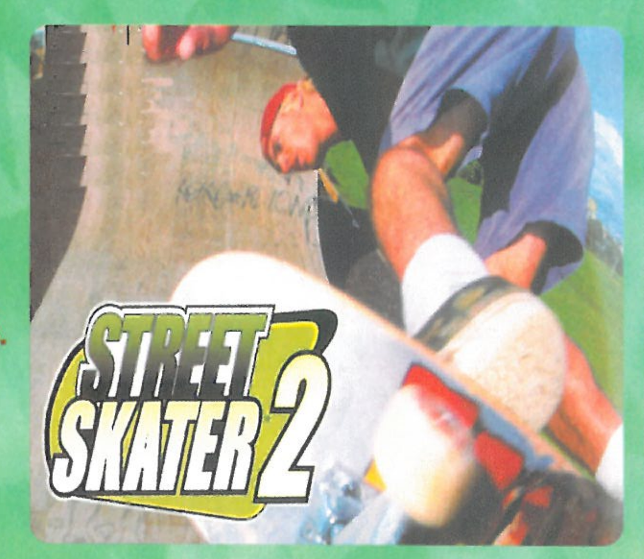


X-MEN MUTANT ACADEMY

DESBLOQUEARLO TODO

En el menú principal, pulsa SELECT, arr, L2, R1, L1, R2. Si lo haces correctamente escucharás un sonido y cuando entres en el modo cerebro, verás todas las cosas desbloqueadas. Entra en el modo arcade y verás que todos los jefes están disponibles ahora para poder usarlos.
Volver a bloquear todo (¿quién en su sano juicio volvería a hacer esto?)
Vuelve al menú principal y presiona SELECT + START.

STREET SK8ER 2



MÁXIMO NIVEL DE HABILIDAD

Pulsa L1, Cuadrado, izq, izq, R2, izq, R1, izq.

DESBLOQUEAR TODAS LAS TABLAS

Círculo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, R1.

DESBLOQUEAR TODOS LOS PERSONAJES.

Izq, izq, Círculo, Círculo, L2, Cuadrado, der, R2.

ABRIR TODAS LAS PISTAS.

Izq, der, izq, der, Círculo, Círculo, R1, Cuadrado.

ACCESO AL MENÚ DE PELÍCULAS

R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1

SQUARE MILLENIUM EVENT

La gira Mundial de Square aterriza en Madrid



▲ Final Fantasy IX fue presentado con todo lujo de detalles y en pantalla gidante. ¡Una pasada!

▲ La gente de Square Europa presentó sus proyectos para PS1 y PS2 sin ahorrarse explicaciones...

▲ ...y contestando a una ingente avalancha de preguntas que les hicieron los chavales que asistieron al evento. ¡Qué paciencia!...

El pasado mes de Octubre, se celebró en el Palacio Municipal de Congresos del Campo de las Naciones de Madrid el Millenium Event de Square. Si, los de Final Fantasy. No dábamos crédito a nuestros oídos cuando nos dijeron que la gira que está realizando esta gran compañía por todo el mundo presentando sus próximos lanzamientos iba a tener también lugar en nuestro país. Ya sabéis lo reacios que son los japoneses con el mercado europeo pero, como ya os adelantamos en anteriores números de PSM, la creación de una sucursal de Square en Europa nos iba a traer esta y muchas más sorpresas.

El evento tuvo lugar en una de las salas del anteriormente mencionado Palacio Municipal de Congresos de Madrid, donde se instalaron una pantalla gigante y un montón de consolas donde los asistentes pudimos probar por primera vez títulos como el próximo y esperado Final Fantasy IX aparte de títulos ya aparecidos de la compañía como Front Mission 3, Chocobo Racing o Ehrgeiz, con el que posteriormente se celebró una competición entre todos los asistentes y en la que Alberto Minaya (o sea, yo), representando a PSM quedó subcampeón; con lo que seguimos haciendo un buen papel en las competiciones que se hacen en las presentaciones.

Los representantes de Square Europe nos contaron todos los proyectos que están preparando para la actual consola y la PS2 entre los que se encuentran el ya mencionado FFIX para la PS1 y los FFX y XI para PS2 (este último, como ya sabréis, para jugarse totalmente on-line a través del portal que la propia Square ha creado a tal efecto) y The Bouncer, que será un verdadero bombazo que cambiará nuestro concepto acerca de los RPG.

Entre los asistentes se encontraba gente de la prensa especializada y usuarios invitados por la propia Square y por Acclaim España (distribuidora de los productos de Square para España) a través del programa La Noche más Loca de Top Radio donde se hizo un concurso en el que se repartieron invitaciones a los mayores fans de la compañía nipona.

El resultado de todo esto fue una agradable velada en la que pudimos tener contacto directo con los usuarios finales de los juegos (y de nuestras revistas) e intercambiar preguntas y puntos de vista acerca de Square y del mundo de los videojuegos en general. Esperemos que esta iniciativa se repita más a menudo, ya que la experiencia nos pareció muy positiva. Por último queremos dar las gracias a Raquel García y a todo el equipo de Acclaim por utilizar La Noche más Loca como medio para acercar a los jugadores a las compañías de videojuegos, no sabéis lo encantados que quedaron los chavales.

¡SUSCR

Remite el boletín adjunto
por carta o fax a:
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... **C.P.** ....
Teléfono ....

Forma de Pago

☐ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
☐ **Tarjeta de crédito**
☐ **VISA** (16 dígitos) ☐ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... **Población:** ....
C.P. .... **Provincia:** ....

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

.... **,a** .... **de** .... **de 199...**
(Provincia) (Fecha) (Mes)

GANADORES COLIN

Fco. Ramón Pérez-Cox-Alicante
Juan Ubeda Gómez-Madrid
Tomás Madariaga Garcés-Bakio -Bizkaia
José Llamas Cabello-Albal-Valencia
Albert Company Montsonis-St.Celoni-Barcelona
Daniel Molina Martinez-Trigueros-Huelva
Iván Lafuente Moya-Pinos Puente
Rubén Sierra López- Bilbao-Bizkaia
Jeronimo Gauchia-Ourense
M. Jesús Pellicer Rotger-Mahón-Huelva

ÍBETE!

El Mundo Nunca Es Suficiente 007



Gana uno de los diez juegosEl Mundo Nunca es Suficiente de Electronic Arts, que sorteamos entre todos los suscriptores.

No pierdas la oportunidad de hacerte con uno de los mejores juegos de aventura en primera persona que han salido para PlayStation







Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:

PSM C/ José María Galván nº 3, 28019. Madrid.
psmresponde@mixmail.com Tío Alberto y Tío David.

Y no te olvides de indicar siempre tu nombre y tu ciudad (si no quieres que aparezcan tus datos, sólo tienes que decirlo).

MAS FINAL FANTASY
Oriol Bach Ibarra
Barcelona

Hola compañeros viciados, os envío esta carta para haceros unas preguntillas sobre mis juegos favoritos: FFVII y FFVIII.
En FFVII la materia contener se saca de un chocobo en Middel dándole unas tales verduras "salomen", ¿por qué a veces no funciona?¿Tienes que hacer algo antes?

No hay que hacer nada antes, debes rascarle detrás de la oreja cuando le des la verdura.

¿Cuáles son los limites 3 y 4 de Cait Sith?

Cait Sith no tiene esos límites, aunque se rumorea que haciendo un truco si los puede aprender.

ALGO DE RPG
Laura Ortuño López
Madrid

Hola PSManiacos me llamo Laura y soy de Madrid. Quiero que sepáis que compro vuestra revista todos los meses y me gusta mucho, aunque hay algunas cosas con las que no estoy de acuerdo, por ejemplo: ¿Por qué vuestros dibujantes hacen a Lara Croft con una talla de sujetador tan exagerada?¿Por qué ponéis tantas fotos de modelos femeninas y ninguna de chicos guapos?¿Por qué a Final Fantasy se le llama RPG, si juego de rol significa interpretar a un personaje?

Tal vez porque nuestros dibujantes son tíos y están salidos y no ponemos fotos de chicos guapos porque nos molan más las tías. No, ahora fuera de coña, no sólo si que ponemos fotos de tíos sino que además les hemos dedicado portadas como las de Metal Gear o la de Seifer y Squall con la espada entre otras. El arte es el arte y nosotros publicamos lo que disponemos y lo que está bien hecho, ya sean tíos o tías. Respecto a lo del Final en España, y dentro de los videojuegos, tenemos entendido, por juego de rol o RPG, el juego en el que rotamos jugadores, batallas por turnos, puntos de experiencia, magias, etc. como Final o Wild Arms.

¿Qué juego de rol me recomendáis para el 2001?

Sin duda Final Fantasy IX y Legend of Dragoon .

¿Por qué no han traducido Vagrant Story?

Por falta de pelas y tiempo, nos dijeron en el Milenium Event.

Marta G. Luque

HTTP://W3.TO/SNIPER_AREA
Quistis
by Marta 2000

ABAJO LOS POKEMON
Patricia Reyes Ballester
Baleares

Queridos redactores de PSM: Soy una chica de 17 años que quiere preguntaros unas cosillas:

¿Legend of Dragoon llegará a España, o se va a quedar en EEUU? como pasó con Chrono Cross. Si por casualidad llega ¿estará traducido?

Por supuesto que si, llegará en Febrero (mas o menos) de este año que viene, estará traducido y sin duda será uno de los mejores juegos que salga para la Play.

Final Fantasy IX está teniendo un éxito abrumador en Japón, a pesar de no haber tenido tanta publicidad como sus antecesores, ¿Creéis que tendrá el mismo éxito en nuestro país?

Sin duda alguna Final Fantasy arrasará en nuestro país gracias al éxito del VII y VIII, y sí que ha tenido mucha publicidad en Japón, si no fíjate en el anuncio de televisión que hicieron Square y Coca-Cola.

¿Por qué los Pokemon no los puedo tragar después de meses intensivos de Pikachus, Charmanders, Team Rocket, etc...?

Ni tu ni nadie que no sea un fanático de la "cacharro 64". La verdad es que ya podían cambiar un poquito.

¿Cuándo saldrá The Bouncer?¿Y saldrá algún Resident Evil para la Play 2?

Saldrá un poco después del lanzamiento de la consola. Y sí, se está preparando un Resident Evil para la Play 2 que se supone saldrá para diciembre del 2001 en Japón.

FUTURO PROXIMO
Antonio Cano
Burgos

Hola PSM, os escribo pidiendo solución a algunas preguntillas:
¿Es verdad que en GT2000 de PSX 2, habrá efectos de lluvia, niebla, calor, etc...?

Pues sí, en algunas pantallas encontraremos la acción del calor en el asfalto o la niebla matutina, como ya ocurre en el fabuloso Moto GP de Namco.

En la versión española de PSX 2, vendrá incluido el disco duro, o será un periférico más que podemos comprar?¿Cuánto costará más o menos?

Al igual que Japón el disco duro será un periférico más que allí costará unas 25.000 pelas. Veremos lo que vale aquí aunque pensamos que si costara eso, sería bastante caro para lo que sirve.

¿Cómo aprovecha Final XI las posibilidades on-line?

En el juego tenemos la posibilidad de jugar con varios usuarios de internet, cuando la Play 2 se pueda conectar a internet claro. En ella nos podemos citar con algún colega y echarnos unos vicios para matar enemigos que nosotros solos no podemos matar. Pero de todas formas aún es muy pronto para hablar de un juego que ni siquiera está programado como para hacer algún tipo de valoración.

Trucos para Tenchu o Parasite Eve 2.

De Tenchu ya hemos publicado unos cuantos y de Parasite Eve 2 es pronto para aún para publicar alguno, si lo hay. Ten paciencia que ya saldrán.

Los próximos bombazos de aquí a 6 meses para PSX son...

Final Fantasy IX, Legend of Dragoon, Duke Nukem: Planet of the Babies, Dino Crisis 2, Fear Effect: Retro Helix, etc...

TOCA me gusto mucho, TOCA 2 me defraudó y ahora llega TOCA: World Touring Cars, si me lo compro: ¿me decepcionará como el anterior?¿cómo es?

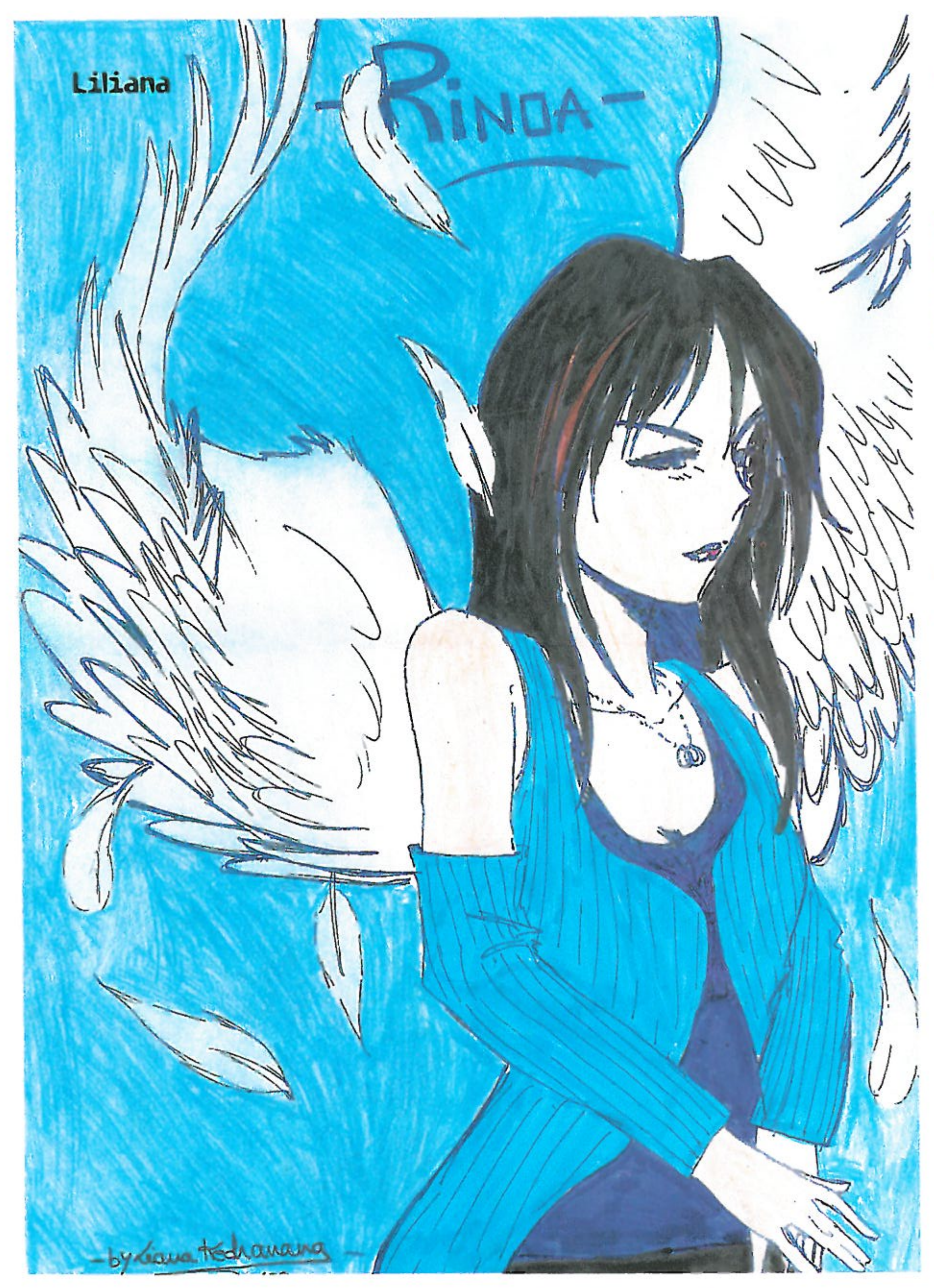
Este título te gustará más que los otros dos, ya que incluye más opciones de carrera y bastantes más coches. La jugabilidad ha mejorado haciéndolo un poco más real y menos complicado de manejar.

Liliana



OPINION
Pedro Huertas
Mallorca

Hola Play adictos, soy yo de nuevo, os escribo esta carta para dar mi opinión sobre el mercado de juegos, porque la verdad es que estoy indignado con la posibilidad de que DC pueda coger cualquiera de los juegos que han hecho famosa y grande a nuestra consola y poder reproducir el juego, y además con grandes mejoras. Hasta donde vamos a llegar, no es suficiente que se aprovechen de nuestra consola que es menos potente para llevarse juegos como RE2 sin que nosotros podamos hacer nada. No es justo que otras consolas incrementen sus ventas a costa de robar los juegos de nuestra Play. En mi opinión la compañía Bleem no tiene ni derecho ni voto para hacer lo que está haciendo. En otro orden de cosas, si nosotros con la salida de la PSX2 cogíeramos y fabricásemos un chisme que nos permita jugar con los juegos de DC seríamos criticados por aprovechar que Sega está muy mal económicamente y así nosotros poder robarle sus juegos. En mi opinión las compañías tendrían que dejar más de lado el lingote que eso supondría en ventas de jue-



gos para protestar y no permitir que esto suceda.

Ahí queda tu opinión, pero lo siento macho, Bleem es completamente legal y no se puede hacer nada para impedir su comercialización. Después de muchos juicios la marca ha demostrado que lo único que ha hecho es crear un programa para que en la DC se pueda ver un tipo de formato determinado, ya sea Play Station o cual sea. Lo único que podemos hacer es fastidiarnos y esperar que salga algo igual para la PSX2 y devolverles la jugada.

Los usuarios de PSX2 podremos degustar RE Code Verónica y Soul Calibur?

Por lo que se sabe hasta ahora podremos disfrutar de un nuevo Soul Calibur. RECV no llegará a PSX2, pero si disfrutaremos de otro RE, supuestamente el cuatro.

Me gustaría cartearme con gente a quién le gusten los juegos de Aventura y los amantes de la Play en general. Mi dirección es:

Pedro Huertas Prohens
C/ Virgen de San Salvador, Nº20
07200 Felanitx
Mallorca

PELIS
Francico J. Sigüenza
Mostoles

Hola amigos/as de PSM soy Fran y tengo varias preguntillas para vosotros:
¿Saldrá algún juego basado en la serie Scream?

Por el momento no se sabe nada, pero no hay que dejar las puertas cerradas a nada.

¿Para cuándo las pelis de Tomb Raider, Final Fantasy y Resident Evil?

Están en ello. Se están grabando las tres, o realizando en el caso del FF the movie. Ésta saldrá a finales del 2001 aquí en España, así que a esperar tocan. TR se ha empezado a grabar hace poco y no se sabe para cuando estará lista, y RE debería haber salido ya hace unos meses.

¿La pantalla de PSOne viene por separado o junto con la consola? En el caso de que no venga con la consola, ¿será un periférico más que se puede acoplar a la PSX normal?

La pantalla LCD viene por separado, pero todavía no ha salido ni en Japón y no se puede acoplar a la Play normal porque viene diseñada para su uso exclusivo en la One y porque la Play, tal y como la conoces ya no se fabrica; para eso ha salido la PSOne.

CLUBS DE FINAL FANTASY
Jesús Miguel García Gomez
Cadiz

Hola queridos amigos de PSM. Soy un fanático de los RPG, sobre todo de FF, os quería hacer algunas preguntas sobre algunos de ellos.
¿Hay esperanza para ver Legend of Legaia 2?

Por el momento no. Este juego no tuvo tanto éxito como se pretendía y los programadores no se han planteado hacer la segunda parte, pero quién sabe a lo mejor algún día...

Me quiero comprar un juego llamado Koudelka, y me han dicho que no es muy buen juego, que ni siquiera parece un RPG, ¿es verdad o merece la pena?

Te aconsejamos que le eches un vistazo al número pasado donde viene un análisis sobre el mismo, pero si el análisis no te convence y eres un fanático de los juegos RPG desde aquí te lo aconsejamos al cien por cien.

¿Tenéis algún truquillo para Parasite Eve 2?

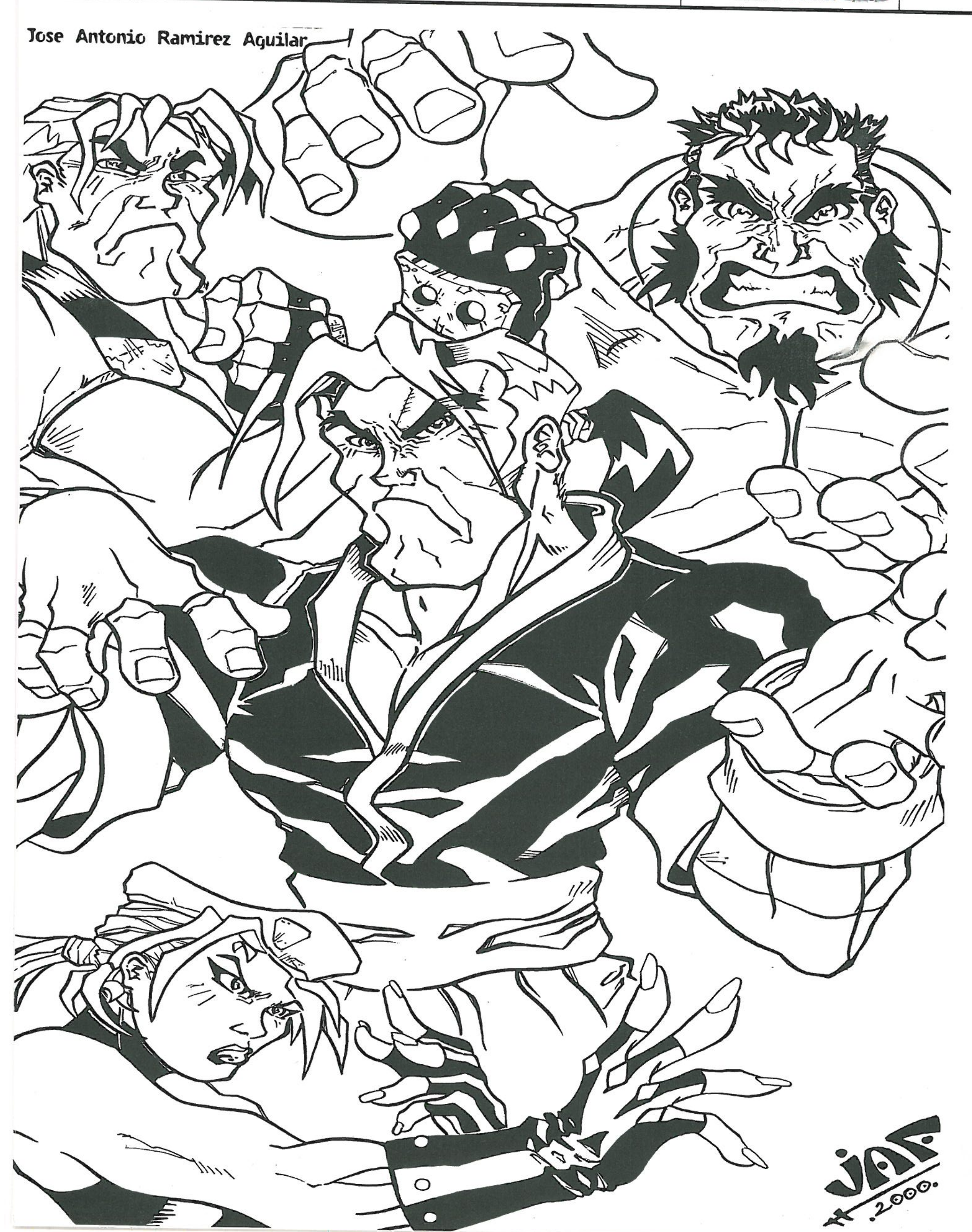
Trucos por el momento no, pero hemos publicado una guía donde te explicamos todos los pasos que debes dar en el juego, sus secretos, armas, etc... échale un vistazo si te quedas atascado.

Para terminar, ¿hay algún club de fans de Final Fantasy? Si lo hay podéis darme la dirección.

Haber seguro que los hay pero no tenemos a mano ninguna dirección, si la conseguimos o alguien nos escribe informándonos, ya la publicaremos.

DEAD OR ALIVE 2

Jose Antonio Ramirez Aguilar



estela González



David Ibáñez Fernández
Elda (Alicante)

He oido hablar de Digimon ¿de qué trata?

Es como una especie de Pokemon pero más divertido y con muchos más modos de juego. Saldrá para navidades y será un bombazo.

Las imágenes que he visto de DOA2 me han encantado, ¿me podríais decir que opciones de juego tiene?

Tiene nuevos personajes y alguno que otro de la primera parte, y unos gráficos envidiables con calidad DVD. Los escenarios son más grandes y más detallados, permitiéndonos la posibilidad de jugar en dos niveles, uno superior y otro inferior, al que accederemos cuando nos echen o echemos al oponente del escenario. El juego se divide en varias partes como son el modo historia y el modo Tag. Este último es el que le distingue del primero y le hace más entretenido. A la vez que luchamos podemos combinar golpes con el segundo personaje que hayamos elegido y realizar combos alucinantes. El modo historia, al igual que en el primero, nos irá abriendo nuevos trajes y opciones de juego (nada del otro mundo). Esto y poco más es en lo que ha innovado la segunda parte.



CORRESPONDENCIA
José Manuel Pleguezuelos
E-Mail

Hola tíos Hightower & Alberto. Megustaría saber en que frecuencia esta el programa La Noche Más Loca y si desde Tarragona la puedo coger.

Todavía no hay emisora de Top Radio en Cataluña, pero estamos en ello, todo se andará.

También me gustaría cartearme vía E-Mail con chicas y chicos que les gusten
los videojuegos y el manga. Mis juegos favoritos son: Metal Gear Solid, Resident Evil 2 y 3 y sobre todo Final Fantasy VII y VIII. Mis series favoritas de manga y anime son: Evangelion, Dragon Ball y Slayers (Reena yGaudy) entre otras. Mi E-Mail es jmpleguezuelos@terra.es. Gracias por leer esta carta.

De nada tío, misión cumplida.

SUSCRIPCIONES
Verónica
E-Mail

!Hola¡ Felicidades por vuestra revista.Ahora quisiera haceros unas preguntas:
¿Se puede hacer pedidos de números atrasados a través de esta dirección?

No. Debes dirigirte a la que viene al principio de la revista:

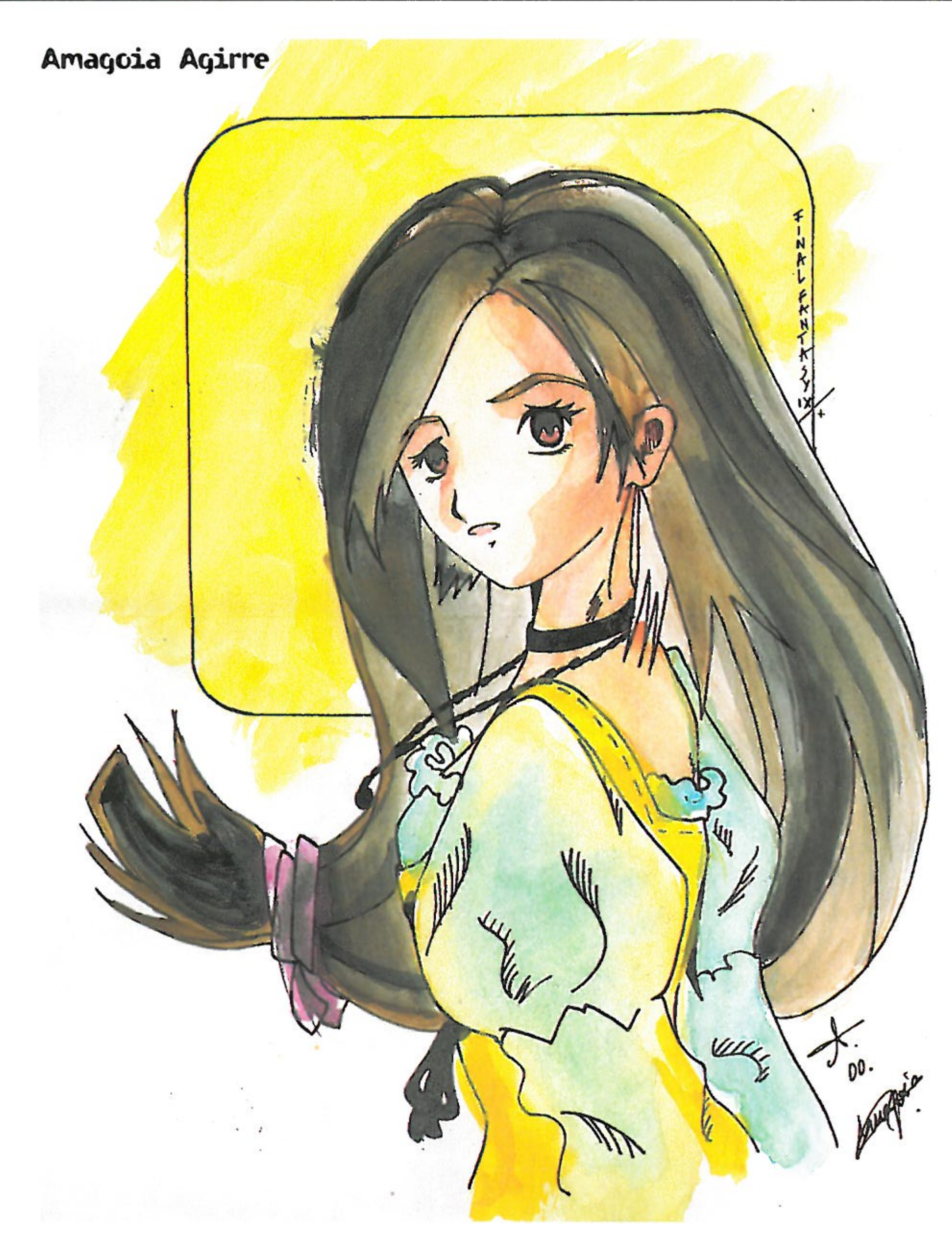
suscripciones@mcediciones.es

Estoy de acuerdo con Elías de Madrid (número 19).Aunque al principio el Final Fantasy 8 sea un poco rollo (para mí no lo fue) el resto del juego está muy logrado. Tiene excelentes gráficos y una muy buena historia. Pienso que es el mejor juego del mundo.
Otra cosa, hace tiempo que en mi barrio no traen esta revista (se agota enseguida) y quisiera saber si habéis sacado o tenéis previsto sacar un libro de tácticas del Final Fantasy 8. Si ya lo habéis sacado indicarme el número, por favor. Y si no lo habéis sacado intentar sacarlo ya que sería algo estupendo.

Veremos si podemos sacarlo en breve. No está descartado.

ACLARACIONES
Javier Montía
Barcelona

Hola, lo primero felicitaros por esta magnífica revista que es PSM, la razón de este e-mail no es para hacer preguntas sobre juegos, sino para hacer una queja, una queja a todas esas personas que dicen que les gustan los juegos de rol y a lo único que han jugado es a algún que otro juego de consola como el Final Fantasy, no digo que sean malos, son muy buenos, pero lo único de rol que tienen este tipo de juegos es que subes de nivel al ganar puntos de experiencia, yo llevo jugando muchos años a rol, pero el de verdad, con dados, hoja y lápiz, y me indigna que desde que sacaron el FF7 para Play han salido nuevos "expertos" en rol, el rol es mucho más que matar a los malos. Bueno, con esto me despido,



y quería aclarar que no tengo nada contra este tipo de juegos de consola, hay algunos muy divertidos, pero no los clasificaría como juegos de rol.

Evidentemente, tienes razón. Pero desde aquí ya hemos aclarado la diferencia que existe entre los juegos de Rol de tablero puros y duros, con los RPG de los videojuegos. Ahí queda tu aclaración para que todos sepan distinguir entre un juego de Rol de mesa y otro de consola.

ERRORES

José Galindo
México D.F.

Hola playmaniacos les escribo desde México, D.F. para felicitarlos por la gran labor que realizan, creo que es algo difícil pero muy divertido, ya que tienen acceso a muchos juegos antes que nadie, esa es una gran ventaja que muy pocos afortunados tienen.

Indudablemente, querido José, si no tuviéramos acceso a esos juegos antes que vosotros, no podríamos aconsejaros sobre los que más os pueden interesar. Además nuestro trabajo nos gusta pero hay veces que no es tan divertido como piensas, sobre todo cuando tienes que cerrar el número y te toca quedarte hasta las tantas de la madrugada para acabar el trabajo. Como todos los trabajos, esto tiene sus cosas buenas y malas.

Otra cosa que quiero decirles es que aquí en México, su revista es de las mejores, ninguna se les compara, en cuanto a información, trucos, imágenes etc., etc., etc. Cuando compré mi Play empecé a comprar distintas revistas de Play, pero ninguna me agradó hasta que un buen día compre la suya. Pero me dí cuenta que, aunque llega con 6 meses de retraso, es de las más actuales, asesora perfectamente en cuanto a qué comprar y qué no comprar y como tienen más o menos los mismos gustos que yo siempre les hago caso.

El tema de la distribución en Sudamérica es algo que escapa de nuestro control, y créenos que no podemos hacer nada porque os llegue antes la revista, es cosa de la distribuidora. Lo que si podemos es sugerirte que te suscribas y seguro que la recibirás muchísimo antes.

Nada más ha habido un pequeño detalle que siempre que compro su revista odio, es que en la sección escaparate califican al Final Fantasy VIII con 9.8! ¿Cómo pueden darle un 9.8 al que ha sido el mejor juego de la Play? No lo entiendo porque quisiera que me lo explicaran mejor porque si es como dijeron por innovación, en Gran Turismo 2 los modos de juego son los mismos, las pruebas para las dos primeras licencias son las mismas, hay circuitos repetidos, es el mismo modo de juego de juntar dineroy comprar mas carros, y le dan un diez. No se pasen, es lo único que he odiado de su revista, y por eso quiero que me contesten mi duda cuanto antes, porque la verdad es que para mi ese es un error imperdonable, por lo demás esta muy bien la revista y sigan así.

Vayamos por partes. El que a ti FFVIII te parezca el mejor juego de la Play nos parece muy bien y respetamos tu opinión. Por eso te pedimos que respetes la nuestra. En esta revista las opiniones son imparciales y si a ese juego le hemos dado esa nota es porque sinceramente consideramos que se la merece. Léete bien el análisis y comprenderás mejor nuestras razones. Un juego no sólo es bueno porque tenga unos gráficos impresionantes, como este. La historia del VII, por ejemplo, es mucho más profunda e interesante y te podemos decir que a nosotros nos ha enganchado más éste que el VIII. En cuanto a lo que mencionas sobre las notas de innovación en los juegos, este parámetro no sólo abarca el que un juego sea completamente nuevo, ya que entonces cualquier continuación de cualquier juego tendría un cero. En el caso de secuelas se trata de analizar las cosas nuevas que aporta la continuación a las ya existentes. En Gran Turismo 2, como es lógico, los modos de juego son los mismos, pero se han mejorado infinitamente los gráficos, se han incluído los coches de rally, la posibilidad de crearte tu propio campeonato y muchas otras cosas que mejoran lo que parecía inmejorable. De todas formas para gustos se hicieron los colores y si piensas que FFVIII se merecía más nota, ahí queda tu opinión (aunque no razonas por qué), pero no consideres un error de la revista el que le hayamos dado la nota que creemos se merece, para eso estamos.

Un fuerte abrazo para ti y para todo Mexico.

MARCHANDO UNA DE TRUCOS

Elías "Kurry"
Madrid

Wenas. Soy KURRY de Madrid centro, y mientras espero a que salga la PS2 me dedico a escribiros, a

comer, y a dormir. Cual fue mi sorpresa cuando me enteré que la play2 sale el 24 de Noviembre (esperemos que no se siga retrasando...) cuando yo ya me veía jugando con "la negra" en Octubre, pero bueno, nos tendremos que conformar.
También me enteré de que Sony reconoció que la PS2 no era compatible con alguno de los juegos de la Play original, tales como Formula One'99, pero claro, todo eso me parece que pasó en Japón, y esperemos que cuando llegue a Europa lo haga sin ningún tipo de problema.

Pues ya sabes más que nosotros. Que sepamos, PS2 es compatible con todos (y digo todos) los juegos de la 1. Por cierto, cuando leas estas líneas (y si has hecho tu correspondiente reserva) estarás jugando con "la negra", ya que no se ha retrasado. Menos mal.

Como es costumbre, haré un par de preguntas para no desentonar:
Me compré la pocketstation, ya que no la utilizo: ¿Sacarán algún juego que la de uso, ya sea en la PSX como en la PS2?

En el espinoso tema de la Pocketsation, estamos tan peces y hemos oído tantas contradicciones, que ya no sabemos que decir. Por lo que sabemos no se podrá usar en la Dos, sólo se puede usar en juegos de la 1 de importación que soporten este periférico, como RR4 o FFVIII por poner un ejemplo. Hemos intentado sacar algo de información a los de Sony acerca de un posible Pocketstation para PS2 pero no sueltan prenda. De todas formas seguro que sacan algo parecido.

¿Algún juego de plataformas en 2D que sea decente?(dejando aparte Heart of Darkness)

Pues claro hombre, ¿Has probado cualquiera de las dos aventuras de Abe? Son la caña.

Bueno, ya solo me queda deciros que ahorréis para gastaros en Noviembre las 75.000 pelas que dicen que costará la PS2, y que la suerte os acompañe.

Y no sólo la suerte, sino el haber hecho la reserva a tiempo.



Tengo unos trucos que os pueden ser útiles:

Fear Effect:

999 unidades de cada clase de munición: L1,triángulo,arriba,abajo,círculo,círculo,triángulo,cuadrado,izquierda,triángulo.

Salud infinita:
L1,triángulo,arriba,abajo,círculo,círculo,triángulo,cuadrado,derecha,cuadrado.

Todas las armas:
L1,triángulo,arriba,abajo,círculo,círculo,triángulo,cuadrado,arriba,círculo.

Muerte de un tiro con armas de fuego:
L1,triángulo,arriba,abajo,círculo,círculo,triángulo,cuadrado,abajo, R1.

Muerte de un toque con armas blancas:
L1,triángulo,arriba,abajo,círculo,círculo,triángulo,cuadrado,abajo, L1.

Detección de enemigos desactivada:
L1,triángulo,arriba,abajo,círculo,círculo,izquierda,izquierda, L1, L2.

Todas las armas disparan muy rápido:
L1,triángulo,arriba,abajo,círculo,círculo,arriba,arriba,arriba,abajo.

Puzzles instantáneos (si te atascas en un puzzle, utiliza este código):
L1,triángulo,arriba,abajo,círculo,círculo,abajo,abajo,abajo,arriba.

Dificultad suprema:
Abajo,abajo,abajo,triángulo,abajo,abajo,abajo,cuadrado,izquierda,derecha.

Colin McRae 2
Pon los siguientes códigos como tu nombre:

Todos los coches: ONECAREFULOWNER
Todos los niveles: HELLOCLEVELAND
Ford Puma: COOLESTCAR
Sierra Cosworth: JIMMYSCAR
Mini: JOBINITALY
Lancer (turismo de calle): OFFROAD
Mirror Pistas: RORRIMSKCART
Foto del coche: HELLO RAZU AND FLEA

Después de crear un nuevo conductor, pon los siguientes códigos en el menú de trucos:
para el modo Arcade:

Disparar bolas de fuego: GREATBALLSOF
Oponentes agresivos: NEURALNIGHTMARE



Para el modo Time Trial & modo 1 jugador:
Proteje en las colisiones: RUBBERTREES
Big Foot: EASYROLLER
Gravedad baja: MOONLANDER
Modo Turbo: ROCKETFUEL
Juego rápido: PRUNEJUICE

Theme Park World
Consigue mucho dinero utilizando como nombre BOVINE ,después pulsa círculo+ X.
Para conseguir el dinero solo tendrás que empezar una partida pulsando X + Start.

Bueno, aquí termina mi emilio. Si los trucos no os sirven, o ya los teneis, lo siento.
Ya sabeis, a seguir haciendo esa pedazo de revista, que informa por los cuatro costaos.
Larga vida a PSM, no dejeis que Alberto se corte las venas, que se las deje largas.

Taluegooooo!

PSM.- Pues nada, gracias por los trucos, así nos ahorramos buscarlos nosotros. Ah, por cierto, tranqui que tengo las venas mazo de largas.

SURVIVAL HORROR
César Fernández
Venezuela

Muchas felicitaciones por su excelente revista, presenta un formato espectacular, cómodo, la sección de noticias está de gusto, las guías y la sección de estrategia son de lo más imprescindible, pero lo mejor es poder contactar con ustedes desde aquí de Venezuela. Soy muy aficionado de los juegos de survival horror y quisiera que me ayudaras en unas cuantas cosas:
Lístame todos los juegos de survival horror de la Play, es que quiero hacer una buena colección.

Pues los tres Resident Evil, los dos Dino Crisis (aunque el último sea menos del género) Silent Hill, Galerians, los Nightmare Creatures (el segundo es mucho mejor que el primero) y creo que también podríamos incluir el fabuloso Fear Effect.

Me podrían decir si puedo suscribirme a PSM desde aquí de Venezuela,y si puedo que debo hacer.?

Prueba a mandar un e-mail a la dirección que hemos dado unas cartas antes y que se encuentra en la primera página de la revista donde pone suscripciones.

Gracias por responder a mis preguntas,como sabréis me gustaría que me las publicárais en la revista.

Gracias a ti por escribirnos y hacernos saber que nuestra revista gusta tanto allí, lo que nos acerca a vosotros a pesar de la gran distancia que nos separa.

UN LIO MUY TENSO...
Desiree
Tres Cantos (Madrid)

Hola amigos de PSM:
Soy Desiree, tengo 14 tacos y tengo un lio muy tenso. ¿Cuando vendrá a España "The Legend of Dragoon".

Ya queda poco. A primeros de año.

¿Es cierto que han hecho un juego de "Digimon"?,y si es así..¿Cuando vendrá?.

Si, mola mucho y en el próximo número tendrás un análisis completo.

¿Harán un juego parecido al "Bust a Move"para PS2?.

No es que sea parecido, es que va a ser un Bust a Move en toda regla para la nueva consola y va a ser la caña.

¿Valdrá la pena que me compre "Tenchu 2 "?

Si te gustó el 1, este te va a encantar.

¿"FF10" sera para PS2?.

Si, y el 11 también.

Me despido,saludos para todos y para mis amigos del Pollete.

MALAS INFLUENCIAS
Julen Pinar
Tolosa (Guipuzcoa)

Hola PSM:
Un amigo que tiene la 64 dice que en esta revista elegís las cartas por sorteo y que en las de la 64 no. ¿Es verdad eso?

Jo, como mola tu amigo. ¿Es que acaso trabaja en PSM y sabe todo lo que hacemos aquí? Dile a tu amigo que se de un poquito de carril. Las cartas en esta sección salen por orden de llegada y sobre todo por el interés que puedan tener para la mayoría de la gente. Esta es vuestra sección favorita y la que más cuidamos en la revista.

Tengo unas dudas que espero que me resolvais.
¿Para cuando el FFIX?

Para primeros de año.

¿Han aceptado los de Nintendo o Sega la propuesta de Sony sobre la plataforma abierta?

¿Lo qué? ¿Eso tambien te lo ha contado tu amigo?

¿Para cuando el juego "DIGIMON WORLD"?

Para ya mismo.

¿Nos podríais decir para cuando la banda ancha de SONY?

Por desgracia eso no depende de Sony, sino de Telefónica o cualquier otra compañía que se decida a implantarla.

P.D: Un saludo de Julen e Iñigo para Villos, Yoldi, Luis, Xabi y PSM.

ME GUSTA EL FUTBOOL...
Alejandro Núñez
Madrid

Hola Alberto. Felicidades por esta maravillosa revista y por el reportaje del Metal Gear2.

Gracias tío, nos costó mucho curro.

Ahí van mis preguntas:
¿Por qué se retrasó la Play2?

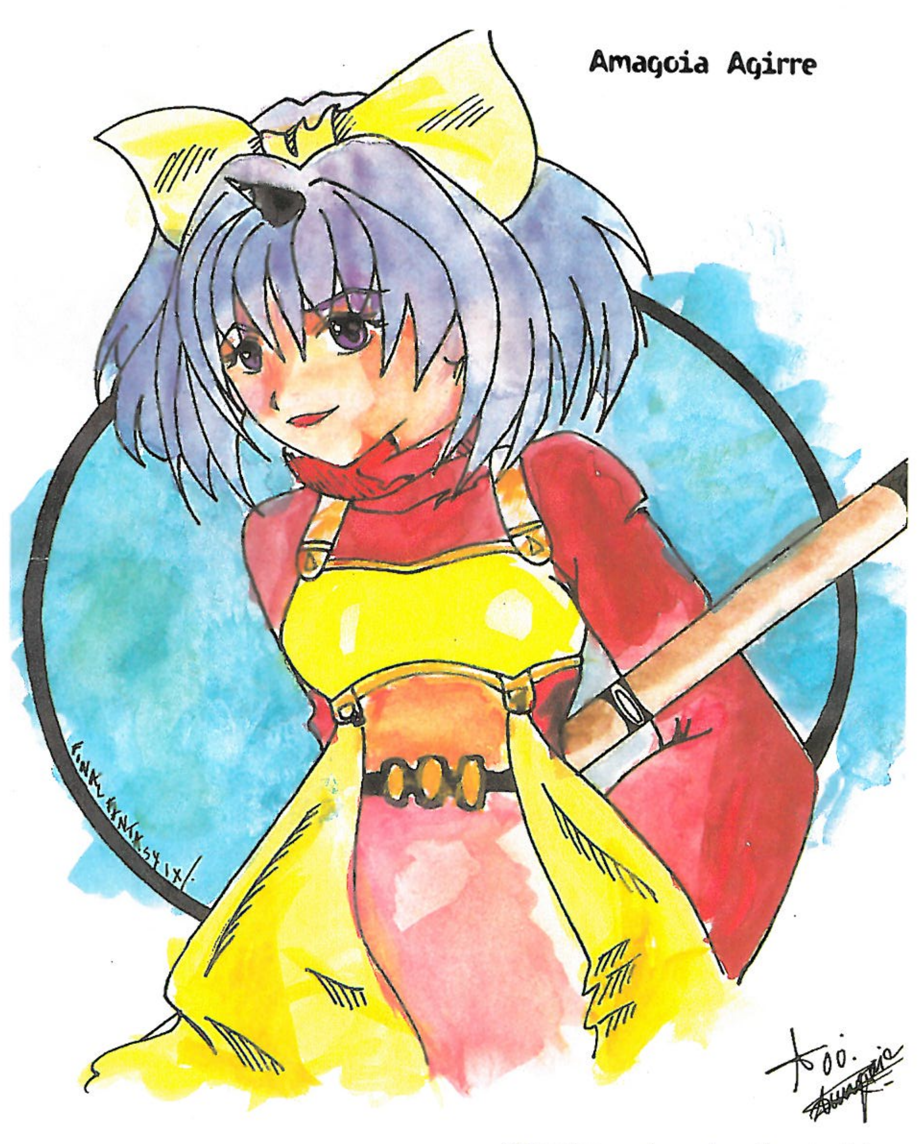
Hay varias versiones. La más extendida es que fue por falta de producción de consolas.

¿Qué te parece el International Superstar Soccer para la play2?¿Cual te gustó mas entre el ISS y el FIFA 2001?

Todavía es muy pronto, por lo que hemos visto, para emitir un juicio completo sobre estas dos maravillas de la programación. Los dos tienen una pinta estupenda y no van a defraudar a nadie.

¿Tendrán los nombres verdaderos en el ISS?

Parece ser que sí. La gran asignatura pendiente de Konami con las licencias (parece que por fín van a dejar de ser tan tacaños y se van a rascar el bolsillo) va a ser aprobada. Creemos que, de ser verdad, es una gran noticia ya que el juego va a ganar muchos enteros y puede hacer que se tambalee el imperio de los FIFA. En cualquier caso, sea mejor un juego u otro, los que vamos a salir ganando vamos a ser los aficionados al fútbol disfrutando de cualquiera de estas dos maravillas.



Amagoia Agirre



¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir? Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.

Aventuras y Rol

ALUNDRA 2 7,4
PSM nº17

Esta segunda entrega se basa sobre todo en los puzzles mezclados con un gran número de secuencias cinemáticas, todo ello en 3D poligonal, y con un diseño de personajes divertido y extravagante. La fórmula de los puzzles resulta adictiva y es lo suficientemente largo para mantener a los aficionados al rol de acción delante de la consola bastantes horas.

DINO CRISIS 9,3

Aprovecha el motor de Resident Evil y lo mejora, pero no podremos evitar acordarnos de dicha saga cuando nos pongamos con este título. Se mejoran los gráficos y ambientación 3D. Todo, empezando por los puzzles, tiene una base más lógica y científica que fantástica, lo que lo hace más asequible. Se agradecería que arreglaran los múltiples cambios de cámara dentro de una misma habitación y el control.

EL MAÑANA NUNCA MUERE 6,9
PSM nº 12

Aunque cuenta con una buena variedad de misiones, no deja de ser un juego de acción bastante normalito al que le falta profundidad. Manejaremos a 007 a lo largo (aunque más bien habría que decir corto) de una serie de misiones. No está mal, pero no habría costado tanto esfuerzo haberlo hecho mucho mejor, simplemente con haberlo hecho como prometían en sus versiones previas. Traducirlo y doblarlo también habría ayudado.

EXPEDIENTE X 8,1

Mulder y a Danna Scully, dos agentes incansables del FBI que no se detienen ante ningún reto se han metido en un problema demasiado grande para ellos solos. Por esa razón Craig Willmore (el papel que tomarás en el juego) tendrá que aventurarse en el único capítulo de Expediente X que nunca será retransmitido por televisión. Buen desarrollo, ideal para los amantes de las aventuras gráficas en primera persona.

FEAR EFFECT 8,6
PSM nº16

Un gran juego con una excepcional historia, una excelente ambientación al más puro estilo anime (a pesar de estar hecho en América) y un diseño de personajes también magnífico. Por desgracia, a pesar de ocupar 4 discos, es demasiado corto, el desarrollo muy lineal y el control es, sin duda lo peor, detalles que impiden que se convierta en uno de los mejores juegos de Play jamás hechos.

FINAL FANTASY VII (PLATINUM) 10

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

FINAL FANTASY VIII 9,8

"Yo estuve aquí..." Con esta frase empieza Final Fantasy VIII, introduciéndonos en una aventura más allá del tiempo y el espacio que se desarrolla en un planeta atacado por poderes capaces de hacer temblar al más valiente de los humanos... Excepto a un hombre desconocido llamado Squall. ¿Será el salvador?

Square renueva la saga con un nuevo sistema de magias, fondos con más riqueza de detalles y una banda sonora impresionante. Todo ello sin olvidar los estupendos vídeos que superan con mucho cualquier cosa que halláis visto en un juego. Final Fantasy VIII no os decepcionará, aunque eso sí amigos, recordad que las sagas "Final Fantasy" no tienen porqué tener ninguna relación unas con otras, las historias y personajes siempre son nuevos.

GALERIANS 8,8
PSM nº19

Galerians es un juego absorbente, con una intrigante historia, escenarios tétricos que te envuelven y te obligan a terminar el juego.

Si te gustan los juegos de "Survival Horror" no debes dejar de pasar este juego.



GRANDIA 9
PSM nº15

Una larga y completa aventura en dos discos que va creciendo en escala e intensidad a medida que nos metemos en ella. Enormes pueblos 3D poligonales para explorar y gran cantidad de personajes de sprites con los que hablar, y todo ello con un sorprendente nivel de detalle, aunque otros detalles no están a la misma altura, como es el diseño de los "dungeons" y el sistema de lucha.

JADE COCOON 8,9
PSM nº13

Una aventura de rol, con una historia completa e interesante, similar a Pokémon en el aspecto de captura de monstruos para usar en los combates, en lugar de llevar a un grupo de héroes. Como Levant, joven maestro de la crisálida, tendrás que salvar a tu pueblo de una terrible maldición, moviéndote por una serie de escenarios renderizados hasta el más mínimo detalle.

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2: VIVA LAS VEGAS 7,1
PSM nº18

Jungla de Cristal. Trilogía 2 es una aventura de acción con tres juegos diferentes de conducción, disparos y aventura en tercera persona. En líneas generales es igual a la primera parte, sólo que cambiamos de escenario hasta Las Vegas. Es un juego muy largo que garantiza horas delante de la pantalla. Una pega: los gráficos.

LA AMENAZA FANTASMA 7,3

Aventura 3D que reproduce casi integramente el argumento de la película. Se trata al fín y al cabo de un título de Star Wars, lo que significa que está por encima de la media, pero no está al nivel al que nos tiene acostumbrados Lucas con sus juegos anteriores. Buen sonido, música y doblaje, pero control y jugabilidad desesperantes, así como gráficos y originalidad que dejan mucho que desear.

LEGEND OF LEGAIA 7
PSM nº19

Una extensa aventura de rol enteramente realizada en 3D, tanto escenarios como personajes. Tiene un excelente motor de combate que hace que las peleas resulten lo más entretenido del juego, ya que ni la historia ni los personajes consiguen enganchar lo suficiente. Sobre todo estos últimos están algo faltos de personalidad.

MEDAL OF HONOR 9,6
PSM nº12

Un juego que, sin hacer demasiado ruido, se ha hecho con una de las notas más altas de PSM. La aventura se desarrolla en la Segunda Guerra Mundial y manejas a tu personaje con vista en primera persona, al estilo Doom. Es increíblemente bueno tanto gráficamente como en el apartado de sonido. Envolvente, adictivo y jugable. Es un producto Spielberg, que más podemos decir... Ah si, que corras a comprártelo.

MEDIEVIL 2 9,1
PSM nº15

Divertido, con un gran sentido del humor, superjugable y un montón de adjetivos más se nos ocurren para un juego que no debe faltar en tu colección. Sin duda alguna, Sony nos ha vuelto a sorprender con una maravillosa secuela de un maravilloso juego. No hay nada igual en PlayStation en su género.

METAL GEAR SOLID 9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

MISSION: IMPOSSIBLE 8

Las viejas agencias como la CIA están anticuadas y obsoletas, el mundo ahora está bajo amenazas mucho mayores de lo que nadie puede imaginar. Ahora la seguridad del mundo depende de la IMF (Impossible Mission Force) una agencia con los mejores hombres y mujeres del mundo.

En Mission Impossible tomaremos el papel de Ethan en algunas de las misiones que se parecen bastante a las de la película de acción. Gráficamente le falta fluidez y el control es bastante lioso.

NIGHTMARE CREATURES 2 9,2

PSM nº17

Un juego de terror de lo más absorbente y tenebroso. Unos escenarios impactantes y unas criaturas espeluznantes, que hacen de Nightmare Creatures II un juego emocionante y con mucho que ofrecer. Acción a raudales y sangre por todas partes, para hacer llegar el terror a tu videoconsola de la forma más idónea: con más terror que nunca.

RESIDENT EVIL 3: NÉMESIS 9,1

PSM nº14

A pesar de ser el mejor gráficamente de toda la saga, no te extrañes de que su puntuación sea inferior a las anteriores entregas. La verdad es que ya están estirando demasiado la misma historia. Aún así, te recomendamos que te hagas con él, ya que te lo pasarás de muerte.

SHADOW MADNESS 7

PSM nº15

Aunque ocupe dos discos, este título desarrollado en los estudios americanos de Crave demuestra que todavía tienen que mejorar para poder competir con las grandes producciones japoneses. Está lleno de buenas secuencias de vídeo, con una historia interesante y una banda sonora que la complementa perfectamente, pero el diseño de personajes, el sistema de lucha y otros detalles la estropean.

SILENT HILL 9

Los problemas comienzan cuando Harry Mason tiene un accidente en la carretera justo antes de llegar a su destino de vacaciones. Al despertar Harry descubre que su hija a desaparecido, mira a su alrededor y descubre que ha llegado a Silent Hill, el pueblo donde sus peores pesadillas se harán realidad. Un título muy al estilo de Resident Evil pero que incorpora grandes novedades al género Survival Horror. Los puzzles se suelen resolver tras leer una serie de pistas en forma de "metáforas" que nos cuentan lo que debemos hacer.

SYPHON FILTER 2

9,5

PSM nº14

Quizá la primera parte tuviera algo más de puntuación por la originalidad que demostró en su día. Pero no te equivoques, esta segunda parte, a pesar de mantener los mismos gráficos, es tan buena o mejor que la primera. Lo mejor de todo es el doblaje, realizado por los mejores actores de doblaje del mundo, o sea, los españoles. Una perfecta continuación con uno de los mejores argumentos vistos en la Play.

TOMBI 2 8,4

PSM nº19

Para la secuela, el desarrollador Whoopee Camp ha mantenido todas las cosas que hicieron el juego tan grande, a la vez que ha realizado un gran número de mejoras y añadido nuevos elementos (sin mencionar la realización en un mundo completamente poligonal).

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

8,9

Vuelta a los orígenes de la saga, en un doble sentido. Se descartan algunos de los cambios que se han ido introduciendo en las sucesivas entregas de la serie y han resultado menos populares. Por otro lado, se nos brinda la oportunidad de conocer de primera mano los inicios de Lara, con una pequeña aventura de cuando era adolescente. Mejor que la tercera parte, y una aventura nueva y diferente.

Beat'em up (o juegos de lucha)

DEAD OR ALIVE

9,5

Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.

EHRGEIZ

7,6

PSM nº 13

Juego de lucha cuyo mayor atractivo es usar a personajes como Cloud, Tifa, Sephiroth y otros conocidos de Square y los subjuegos que incluye, que por sí mismos podrían servir para hacer otro título aparte, aunque con el principal inconveniente de que la lucha en sí es bastante floja, en comparación con lo que hay actualmente en el mercado.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

8

PSM nº17

Los aficionados más puristas de Street Fighter pueden verse decepcionados y que no les convenzan ciertos elementos complicados del juego, o su sistema de combate pero, para los demás, es el juego de lucha más creativo e innovador de Capcom, y además es bastante más divertido que otros muchos. A destacar el modo historia y los diseños de personajes.

MARVEL VS. CAPCOM

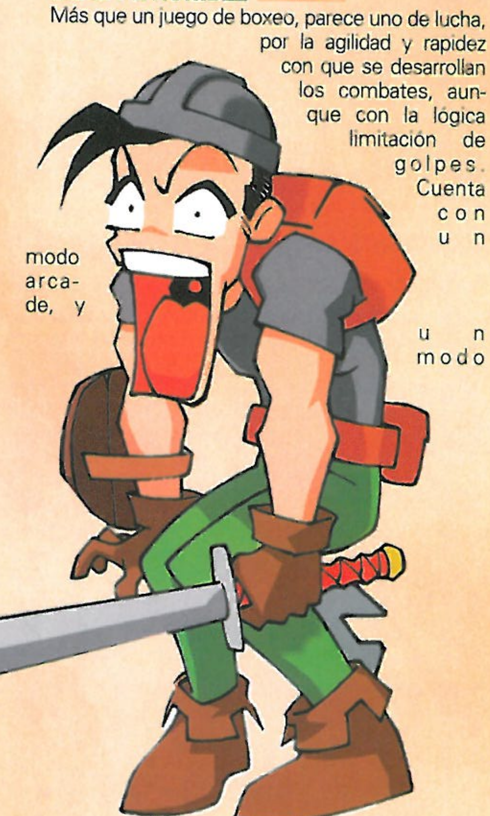
6,8

PSM nº15

Podría decirse que es el más complejo de la serie de juegos de lucha de Capcom. La incorporación de varios tipos nuevos de ataques en equipo y movimientos especiales ayuda a que al menos merezca la pena probarlo. Sin duda, los incondicionales de la serie seguirán viéndoles alicientes, pero el resto de jugadores posiblemente vean más de lo mismo.

READY 2 RUMBLE 8,8

Más que un juego de boxeo, parece uno de lucha, por la agilidad y rapidez con que se desarrollan los combates, aunque con la lógica limitación de golpes. Cuenta con un modo arcade, y un modo



Campeonato para auparnos a lo más alto del ranking mundial con el boxeador que escojamos. Muy divertido, aunque los gráficos sean demasiado poligonales.

SOUL BLADE (PLATINUM)

9,6

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

STREET FIGHTER ALPHA 2

5

Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2. Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

STREET FIGHTER EX

7

Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.

STREETFIGHTER EX2 PLUS

6,6

PSM nº18

Uno más, pero que seguro no será el último, de la saga con más continuaciones de toda la historia. Si tienes el anterior, y los comparas, apenas encontrarás diferencia entre ambos títulos. Mucho colorido y algún nuevo personaje bajo la estructura del SF de toda la vida.

TEKKEN 3

9,5

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro, impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

VICTORY BOXING 2 **7**

Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

WCW MAYHEM **6,2**

PSM nº 14

Los controles del juego son bastante buenos, fáciles de manejar y cuenta con un buen número de luchadores reales con los que se ha usado el motion capture. Sin embargo, a pesar del uso de esta técnica, los gráficos no están suficientemente depurados y hay mucho "clipping". Además, se echan en falta la gran cantidad de modalidades de juego de otros títulos de lucha libre.

WU-TANG: TASTE THE PAIN **7,9**

PSM nº 12

Entretenido juego de lucha, a pesar de ciertas carencias en el control y en el desarrollo gráfico de los escenarios, la gran cantidad de secretos que esconde en su modo historia hará que quieras seguir jugando para descubrirlos todos. Gran variedad de situaciones, personajes, golpes, etc. Divertida opción para 4 jugadores.

WWF SMACKDOWN

8

PSM nº18

Aunque es fácil de manejar, cuenta con una gran variedad de movimientos. Logra recrear el ambiente de los auténticos espectáculos de lucha libre y cuenta con muchos tipos de combates diferentes. A pesar de tener algún problema, como los comentarios durante los combates, sigue siendo un estupendo juego de wrestling que gustará a los aficionados a la lucha libre.

X MEN: MUTANT ACADEMY **7,9**

Juego de lucha basado en los personajes de X-MEN con un argumento original y novedades interesantes como los golpes extremos y los superpoderes, También merece la pena el modo de entrenamiento y el modo cerebro. Opción interesante dentro del campo de los beat´em up teniendo en cuenta la "calidad" de muchos de los juegos que salen al mercado.

XMEN VS STREET FIGHTER

5

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

4x4 WORLD TROPHY

5,9

PSM nº18

Carreras de 4x4 en escenarios tan variados como una playa, una montaña nevada, los templos mayas,... con variedad de coches entre los que elegir. Las carreras son fáciles de ganar cuando coges el coche adecuado. El realismo es nulo, se necesita un milagro para hacer volcar el coche.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS FEATURING RICKY CHARMICHAEL

9

PSM nº 12

Hay muy pocos juegos de Motocross para la PSX, por lo que este no tiene mucha competencia. Aunque hubiese mil seguiríamos diciendo que es el mejor juego de motos de cross que hay para nuestra gris. Gráficos de alucine, control de lujo, sonido hiperrealista. Una joya tanto para los que les gusta el Motocross como para los que no.

CHOCOBO RACING **5,1**

PSM nº 13

Compite con un buen número de los personajes más conocidos de Square en el típico arcade de carreras. Cuenta con un modo historia que te permitirá acceder a un buen número de secretos y personajes ocultos que harán las delicias de todos los aficionados a los juegos de Square. Para todos los demás consoleros, resultará seguramente demasiado simplón. Imprescindible tomárselo con sentido del humor.

COLIN McRAE RALLY 2.0

9,3

PSM nº18

La tan esperada secuela del mejor juego de rallys de nuestra gris. Gráficos alucinantes y un control de los coches como nunca te hubieras podido imaginar. Lo que menos nos ha gustado es el enorme salto de dificultad que hay entre los niveles, aunque es una pequeña nube que no logra empañar un titulo tan bueno como este.

CRASH TEAM RACING **9,5**

Nitrox Oxide, un malvado alienígena trastornado desde pequeño, ha decidido retar a todos los habitantes de la tierra a una carrera en la que se jugará el destino de la humanidad. Ahora, y gracias a la determinación del Dr. Cortex, todos los buenos y malos amigos del pasado unirán sus fuerzas gracias al Hyper Activador, una máquina que transformará la tierra en una gran pista de carreras.

Todo está en nuestras manos, una vez elijamos a uno de los personajes de la serie Crash Bandicoot (Coco, Puma, Dr. Cortex, Nitro, etc.) deberemos conseguir las cuatro llaves maestras para enfrentarnos al malvado Nitrox Oxide.

Gráficos geniales, un control impecable, gran variedad de modos de juego y muchas horas de juego.

DEMOLITION RACER 8,5

Si alguna vez habías tenido dudas sobre la resistencia de que tienen los coches a recibir impactos o de cuanto puede durar en la carretera un vehículo que está abollado por todos lados, pronto tus preguntas encontraran respuesta. En Demolition Racer nuestro principal objetivo será sobrevivir y ganar todas y cada una de las carreras que nos pongan por delante. De esta forma podremos comprar nuevos coches "más resistentes" con los que poder aplastar a nuestros contrincantes, y cuando digo "aplastar" digo bien porque habrá que empujar, triturar y destrozar a todos nuestros contrincantes.

A pesar de no disponer de un gran motor gráfico Demolition Racer goza de altísimas dosis de jugabilidad.

DRIVER 9,7

Tanner, un poli, será el encargado de introducirse en una banda de criminales para intentar desbaratar sus planes. La poli se ha enterado que la citada banda necesita un buen conductor experto en fugas y en despistar a la "bofia". Así lo primero que tendrás que hacer es superar una serie de pruebas que te pondrán los de la banda para saber que clase de conductor eres, pruebas como derrapes de 360°, cambios de sentido y muchas cosas más que tendrás que descubrir tu solo. Prepárate por que vienen muchas curvas.

DUKES OF HAZZARD 5

PSM nº17

Planteado como un capítulo especial de la clásica serie de televisión en que está basado, vamos cambiando entre secuencias de vídeo y otras de conducción a lo largo de las cuales se desarrolla la historia. Los vídeos son lo mejor, son completamente originales y están bien hechos, mientras que las secuencias de conducción tienen bastantes fallos.

F-1 2000 9,3

PSM nº16

Posiblemente el mejor juego de F1 del momento, ya que es muy espectacular, y además posee una base de datos completamente actualizada a esta temporada. Nos permite vivir con realismo el vértigo de la F1, corriendo el campeonato de motor más importante del mundo. Sabemos cómo se las gastan los muchachos de EA Sport, por lo que ya sabéis que tipo de juego puedes encontrar.

FORMULA 1 99 7,7

Mejora substancialmente la entrega del 98, pero sigue sin llegar a la altura de los dos primeros, aunque se nota el esfuerzo realizado por volver a ponerse a esa altura. Horribles comentarios y efectos de "clipping". Gran sensación de velocidad, fantástico menú de opciones, buenos efectos de sonido e información actualizada de escuderías y pilotos. Se echa en falta el modo Arcade.



GRAN TURISMO (PLATINUM) 10

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

GRAN TURISMO 2 10

PSM nº 13

El juego de coches más grande jamás publicado para la Play, con alrededor de 1.000 coches, todos ellos con unos gráficos prácticamente perfectos, con su propio sonido de motor, con todas las carreras que se os puedan ocurrir, un control estupendo, una música genial... Imprescindible para cualquier aficionado al género.

GRAND THEFT AUTO 2 6,6

PSM nº 12

El primer GTA nos pareció un poco soso. En esta ocasión es mucho más divertido, ya que no sólo tendrás que tener cuidado con los polis, sino que también deberás vigilar que no te calienten el morro los de las bandas rivales. Misiones mucho más entretenidas y esa vista cenital con gráficos tipo Micromachines que no acaban de convencernos. Aún así es un juego con chispa.

LE MANS 24 HORAS 9,3

Aunque dispone de varios modos de juego que, cuando se completan, dan acceso a nuevos torneos y coches, la auténtica salsa la constituye el modo 24 Horas de Le Mans. Nunca se ha reflejado de forma tan realista el efecto de las condiciones meteorológicas. Muy buenos gráficos en alta resolución y control excelente. Pésimo comentarista, y se echan en falta más coches y circuitos.

MICROMANIACS 7,7

PSM nº16

Las carreras de Micro Machines de toda la vida, con la innovación de que manejamos unos simpáticos alienígenas. Muchos circuitos, con una enorme variedad y originalidad, que nos harán pasar unos ratos magníficos. En compañía de amigos, el modo multijugador resulta muy divertido. Es un juego difícil, adecuado para aquellos que busquen retos en su videoconsola. Intenta llevar a tu enano cabezón a la meta antes que nadie, y ve descubriendo todos los secretos de este interesante juego.

NASCAR 2000 5,4

PSM nº 12

Fiel recreación de esta modalidad de carreras, que no resulta la más adecuada para llevar a las consolas. Circuitos ovales y gran velocidad son sus mayores alicientes. Conducir sin cambiar el stick de posición y sin sensación de velocidad no resulta muy emocionante, y las opciones de configuración no ayudan a mejorar el realismo, por lo que acaba haciéndose monótono.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE 9,6

No te defraudará si te gustó la tercera parte y te encantará si buscas un título en el que manejar los coches más rápidos del mundo. Endiabladamente adictivo, fácil de jugar y divertidísimo en modo dos jugadores. Perfecta calibración del mando. Es difícil encontrarle algún defecto.

N-GEN 8,5

PSM nº18

Denominado por sus programadores como el "Jet Turismo" de los juegos de carreras, ya que se trata de competir con aviones en arriesgadas carreras por enrevesados circuitos

e ir mejorándolos a base de comprar nuevas y mejores piezas o aviones más potentes. Lo mejor: Sus escenarios y su velocidad endiablada.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

6,9

PSM nº 12

A pesar de tener unos gráficos bastante planos, impropios de un juego con aspiraciones, resulta bastante divertido, gracias sobre todo a la combinación de elementos estratégicos con los propios de los juegos de carreras.

RADIKAL BIKERS

6,8

PSM nº18

Un juego simpático en el que debemos repartir pizzas a la máxima velocidad posible. Además de la dificultad y opciones de los escenarios, tenemos que luchar para llegar antes que la competencia. ¡Qué no se te enfríe!

RALLY CHAMPIONSHIP

8

PSM nº17

Como primer intento, aunque no tenga la gran variedad de modalidades de juego, posibilidades de ajuste del coche, o el amplio número de circuitos de Colin McRae, es uno de los mejores juegos de rally que hemos tenido ocasión de probar. Gran jugabilidad, una de las mejores vistas de piloto, y escenarios muy realistas.

R4: RIDGE RACER TYPE 4

9,4

El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a 300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.



ROAD RASH JAILBREAK

8

PSM nº16

Nuestro objetivo: liberar a Spaz, el macarra motorista más peligroso de todos los tiempos ¡sacándole de la cárcel! Para eso nos metemos en una banda de motoristas y nos abrimos paso entre sus filas a mamporros, y a toda pastilla por las carreteras americanas, a ritmo de música cañera. Divertido y adictivo, si los gráficos hubieran acompañado, podría haber sido la caña.

ROLLCAGE STAGE 2 **8,4**

PSM nº16

Si el primer Rollcage ya era bueno, este lo supera en todo: más y mejores coches, más y mejores circuitos, mejores efectos de sonido, magnífica banda sonora, un control mucho más refinado, y tal cantidad de secretos que descubrir (modos de juego, coches, circuitos...) que puede causar graves casos de adicción a los aficionados a las carreras futuristas.

SPEED FREAKS

8,3

Un remix con lo mejor de títulos tan conocidos como Mario Karts o Wipeout.

Con un volante y cuatro ruedas tendrás que abrirte camino a golpe de misil para ser el número uno.

Gusta a toda clase de público, desde los más pequeños hasta los grandes de la casa que buscan un poco de "relax" en el asfalto de la pista. Altamente adictivo y entretenido.

El control falla un poco, necesitarás algo de práctica para dominarlo al cien por cien.

TOCA 2 TOURING CARS **9,4**

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.

TOCA: WORLD TOURING CARS

9,5

PSM nº19

TOCA: World Touring Cars es el mejor juego de carreras, en su estilo, que hemos probado y desde este momento se ha convertido en un juego obligatorio para cualquier amante de la velocidad y de la jugabilidad, además de ser referencia obligada para posteriores juegos del mismo tipo. Cómpratelo sin dudar ni un momento.

SUPERBIKE 2000

5

PSM nº17

Un juego de carreras de motos bastante mediocre, aunque es muy fácil de jugar y cuenta con una gama bastante completa de motos, pilotos y circuitos. Dispone de una zona muy cómoda de puesta a punto de la moto y todas las superbikes tienen muy buen aspecto. La IA de nuestros oponentes nos lo pondrá muy difícil.

V-RALLY 2 **9,4**

En esta segunda parte se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo o gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos; basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Así es como podremos manejar coches tan interesantes como el Ford Focus WRC, el Citroen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. Prepárate para uno de los mejores simuladores de Rally de PlayStation.

WIPEOUT 3 **9,4**

Wipeout 3 es un juego que está muy por encima de sus predecesores, tanto en jugabilidad como gráficos o control, en pocas palabras "se sale". Es muy recomendable para aquellos que han sido fieles seguidores de la serie pero es aún más recomendable para los que no les gustaron los anteriores títulos. Tiene infinidad de modos de juego, secretos y naves con las que el juego os durará mucho, mucho tiempo.

Deportivos

COOL BOARDERS 4 **6,8**

PSM nº15

¿Más de lo mismo con mejores gráficos? Pues no, los gráficos no están especialmente mejorados, la principal novedad la constituye la inclusión de licencias de marcas especializadas en indumentaria y material deportivo especializado y profesionales reales. Lo más divertido, los eventos especiales.

CYBERTIGER **7,2**

PSM nº15

Segunda incursión de Tiger Woods en la Play, que se supone dirigida a una audiencia más joven y a los que no se hayan enfrentado nunca a un palo de golf, por lo que elimina muchos de los elementos más complicados de modo que resulta fácil meterse en el juego. Gráficamente se queda demasiado corto. Buen control analógico del palo, menos cuando hace falta precisión.

Esto es fútbol **7,7**

Segunda parte de otro juego más que no parece una amenaza para los dos grandes de este "gremio". Promete bastantes horas de juego debido a su gran cantidad de posibilidades de torneos y competiciones varias. En fin, otra alternativa al binomio líder.

EURO 2000 **6,3**

PSM nº19

EURO 2000 es un nuevo juego de fútbol que se basa en la Eurocopa y de estilo FIFA. Es interesante por la base de datos de todas





las selecciones europeas y por la modalidad de clásicos, pero falla en todo lo demás. Es un mal juego de fútbol superado por muchos de los títulos del mercado. Malos gráficos, escasa jugabilidad, en definitiva, malos partidos, y si eso falla en un juego de fútbol no merece la pena comprarlo.

EVERYBODY'S GOLF 2 8,8
PSM nº15

Golf para todos, tanto si os gusta este deporte como si no, estamos seguros de que más de uno acabará picándose y pasando muchas más horas de las que podía llegar a imaginar. Estética de dibujos animados con animaciones simpáticas. Manejo sencillo e intuitivo. Nuevos personajes y premios extra por victoria.

FIFA 2000 10

El control analógico ha mejorado hasta cotas nunca alcanzadas por un simulador de fútbol, todas las jugadas que puedas imaginarte son realizables: estrategias, tácticas de fuera de juego, pases al hueco, salidas de los porteros con el L1, que ahora ya no son tan inútiles (nosotros hemos llegado a meter un gol con el guardameta), chilenas, bicicletas, pases de tacón, absolutamente todo lo que se puede ver en un campo de fútbol.

El que quiera arrebatarle el título de Rey a éste FIFA 2000 lo va a tener muy difícil. Tanto si tienes todos los anteriores como si no, este juego es obligatorio tenerlo.

FISHERMAN'S BAIT
7,2

Algo nuevo y diferente en la PlayStation: un simulador de pesca, aunque ya empiezan a verse más, éste ha sido de los primeros en salir en nuestro país. Divertido tanto si te gusta pescar como si no, con un uso muy bueno del Dual Shock, a modo de caña de pescar. Tiene el problema de estar entero en inglés, lo que dificulta su manejo.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2
7,9
PSM nº19

El típico juego de olimpiadas, especialmente divertido para juntarse con unos amigos a destrozar mandos de Play. Aunque no todas las pruebas son de simple velocidad, ya que se han incluido algunas en las que lo importante son las combinaciones de botones y la coordinación en las pulsaciones.

ISS PRO EVOLUTION 9
PSM nº15

Aunque le falta la gran cantidad de posibilidades (liga, copa, mundial...) y licencias de otros juegos de fútbol, seáis o no fans de FIFA, este es un juego diferente que hay que probar si os gusta el fútbol, y podáis decidir por vosotros mismos cuál es mejor. En la Redacción ya llevamos tiempo discutiendo, y la cosa sigue sin quedar clara, pero está claro que aquí no nos van a regalar los goles.

KNOCKOUT KINGS 2000
8,7
PSM nº 12

Más parecido a un simulador de boxeo que a un arcade de lucha, aunque cuenta con una gran variedad de movimientos, más propia de estos últimos. Interesantes modos como carrera o combates clásicos, en los que podremos manejar a luchadores de varias categorías diferentes, incluyendo un buen número de boxeadores famosos, o crearnos al nuestro y enfrentarlo a los más grandes. Muy completo.

MTV Sports: Skateboarding 7,3

Este título resulta entretenido para pasar un rato haciendo el loco, aunque no creo que te llegue a enganchar al máximo. En definitiva, un juego divertido con grandes temas musicales.

NBA LIVE 2000
9,4
PSM nº 12

Esta entrega de la saga NBA Live es la mejor de todas hasta el momento. Vuelve Andrés Montes con sus simpáticos comentarios, por primera vez aparece Michael Jordan en la serie, puedes jugar con los clásicos de la NBA desde los años 50, jugar contra Jordan en el modo uno contra uno, concurso de triples, capturas faciales de las caras reales de los jugadores con sus gestos y todo, control superpreciso, en fin, ya lo hemos dicho, el mejor de todos.

7,2 FACEOFF 2000
PSM nº17

Aunque hace un notable esfuerzo por meternos en la pista de hielo, con buenos movimientos de cámara, melodías para los intermedios y comentarios, todos esos pequeños detalles acaban quedando oscurecidos por un control bastante incómodo y unas animaciones escasas en lo que al número de frames se refiere. La IA de los oponentes es algo mejor que en entregas anteriores.

REEL FISHING
6,5
PSM nº 12

Un simulador de pesca algo más flojillo que otros que ya andan por ahí. Es algo más aburrido y cuenta con menos opciones que, por ejemplo, Fisherman's Bait de Konami. Sólo para los muy, muy amantes de la pesca.

RONALDO V-FOOTBALL
7,7
PSM nº18

Uno de los muchos títulos de fútbol, que no nos ha impresionado lo suficiente. Incorpora numerosos modos de juego, pero la jugabilidad no nos engancha en absoluto y las opciones dentro y fuera del campo nos pueden llegar a a aburrir.

Sydney 2000 8

Un juego en el que el espíritu olímpico pasa a un segundo plano si no quieres que tus amigos se rían de ti. Las multipartidas te engancharán a este juego en el que no siempre gana el más brutote, la habilidad resulta fundamental en muchas pruebas.

SLED STORM 9,1

Ahora y con vistas a los amantes de los deportes de invierno Electronic Arts nos ha preparado un juego realmente divertido, Sled Storm. En este título deberemos tomar las riendas de una Motonieve de altas prestaciones por los senderos más abruptos y complicados que seamos capaces de imaginar.

Música genial (de la mano de grupos como Rob Zombie, Econoline Crush, EZ Rollers y Jeff Dyck), gráficos realmente cuidados y adicción por los cuatro costados. Podrás mejorar tu moto como te apetezca y patearle el trasero a tus competidores mientras los cubres con una estela de nieve.

THRASHER: SKATE & DESTROY
5,6
PSM nº 14

Título que trata de centrarse en la simulación del skating, pero demasiado complicado de manejar, además de que el control no responde muy bien. Gráficos bastante mediocres y un período de aprendizaje demasiado largo, junto con ciertos problemas de jugabilidad hacen que prefiramos seguir con el Tony Hawk, y dejarnos de experimentos.

TIGER WOODS PGA TOUR 2000
7,4
PSM nº19

Tiger Woods PGA TOUR 2000 es un juego de golf basado en el circuito americano con golfistas también americanos. Es el juego más realista de los de su género y se cuidan los detalles de jugadores y campos. Lo mejor es la modalidad de partidos por parejas. Largo, realista y divertido, supone un duro rival para el entretenido Everybody's Golf 2.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING 9,1

El mejor simulador de skate del mercado. Gran cantidad de escenarios y modos de juego para poner a prueba nuestras habilidades. Fácil manejo, aprendizaje progresivo y posibilidad de mejorar las características de los distintos personajes que se pueden elegir. Buenos gráficos y banda sonora variada.

TRICK'N SNOWBOARDER

6

PSM nº 12

El Snowboard resulta bastante monótono y repetitivo en su versión informática y este juego no supone ninguna excepción a esa regla. Intenta hacer algo nuevo con la introducción de un modo historia, pero no resulta suficiente para justificar todo el título.

STREET SKATER 2 8,5

PSM nº16

Street Skater 2 es un innovador juego de skateboarding que te da la oportunidad de crear tu propio pista de patinaje. Esta opción, unido a la excelente jugabilidad, que te permite realizar todo tipo de saltos en todo tipo de lugares, hacen de este juego una opción interesante y una gran alternativa a Tony Hawk's Skateboarding.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000

7,5

PSM nº16

El sonido sirve para ambientar al máximo, y los comentarios, a diferencia de otros juegos de fútbol. Lo más destacado son los retos: nos ponen en una situación de una final anterior y hay que superar el desafío que nos proponen (defender el resultado, o darle la vuelta antes de que acabe el partido). Seguramente no sea el mejor simulador de fútbol de Play, pero es una buena opción para todos aquellos que deseen vivir una Liga de Campeones lo más realista posible.

Estrategia

ARMY MEN 3D 8

PSM nº 13

Una curiosa y entretenida combinación de estrategia y acción, en la que controlaremos a Sarge, parte integrante del ejército verde, que tendrá que moverse por unos escenarios 3D para cumplir una serie de misiones, moviéndose siempre con mucho cuidado, pues un solo paso en falso puede significar la muerte, y tener que volver a empezar la misión, aunque no el juego.

CONSTRUCTOR 7

Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

POPULOUS: EL PRINCIPIO 8,3

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

COMMAND & CONQUER



RETALIATION 6

Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

SIMCITY 2000 7

Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

THEME PARK WORLD 8

PSM nº16

Theme Park World te ofrece la posibilidad de ponerte al mando de un parque temático y divertir a tus visitantes con atracciones de todo tipo, incluso la montaña rusa. Su control y su jugabilidad te enganchan desde el principio. Un juego indispensable que no se te quedará corto... pero sólo si te van esta clase de juegos.

WORMS: ARMAGEDDON

7,8

Título que enganchará a los amantes de la acción y la estrategia. Entretenido y cachondo como pocos, con gráficos y sonido muy simpáticos, y muy fácil de manejar. Si tienes un amigo la diversión está garantizada. Aunque, hay que tener en cuenta que ni los gráficos ni los demás efectos son precisamente de última generación, pero es que tampoco lo pretenden, su objetivo es divertir y eso lo logran perfectamente.

Plataformas y Arcades

ABE'S EXODDUS

9,2

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

APE ESCAPE 8,2

Dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada. Un título bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas.

BARBIE 3,6

PSM nº 12

La verdad es que este producto está aquí incluido más como advertencia que como juego. No se os ocurra tirar el dinero ni el tiempo en algo así. Es todo un ejemplo de lo que no queremos ver en la PlayStation, y es que hemos visto juegos con un nivel de calidad realmente ínfimo (sirva como ejemplo también el de las Spice Girls), pero éste es difícil de superar. Bueno, no tan difícil, es posible conseguir una peor calidad gráfica y de sonido, y no molestarse ni en traducirlo, pero la mejora de estos factores tampoco contribuiría a que el título fuera más jugable.

BICHOS 7,7

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

9,7

Este plataformas nos llevará al mundo de los dibujos de la Warner usando como excusa una máquina del tiempo que Bugs activará accidentalmente. Su desarrollo es bastante parecido al clásico Crash Bandicoot. Necesitaremos un número de zanahorias mínimo para pasar al siguiente nivel y podremos adquirir nuevos poderes.

Bastante ameno y divertido, aunque puede resultar algo complicado para aquellos que no han tocado nunca un juego de plataformas.

CAPCOM GENERATIONS

7,7

Los grandes clásicos de las recreativas ya están en PlayStation. Gracias a este pack podremos disfrutar de títulos como 1942, Ghosts'n'Goblins, Son Son o el mítico Commando.

Perfecto para los que echan de menos los tan adorados "Sprites" que nos hicieron gastar todos los ahorros de nuestra infancia delante de una recreativa.

CRASH BANDICOOT 3

9,6

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión sí que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

CROC 2 7,8

Los perversos Dantinis planean el regreso del Barón Dante con la ayuda del recientemente secuestrado gran inventor Gobbo. Mientras tanto, Croc juega en la playa cuando encuentra una botella a sus pies. Al recogerla encuentra en un mensaje con una huella de cocodrilo, sus padres lo están buscando...

Esta segunda entrega ha sido remodelada con la incorpotación de nuevas tareas que nos permitirán ir avanzando en nuestra aventura. No tendremos que seguir un orden establecido para terminar las fases y si nos aburrimos podremos dejar un nivel para más adelante.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

9

Ricther Belmont nos dejó con la miel en la boca en su última caza. Ahora Alucard, un vampiro con honor está dispuesto a derrotar al castillo que hace su aparición una vez cada cuatrocientos años. Este clásico de Konami es una auténtica obra maestra del diseño y la originalidad. A pesar de los años que tiene en PSM cuando llegó a nuestras manos nos dejó pegados a la pantalla durante horas y horas. Miles y miles de objetos, mágicas especiales y secretos en cada esquina. Si te gustó algún Castlevania prepárate para saber lo que es un buen juego de rol, plataformas, acción y suspense...

GAUNTLET LEGENDS 6,2

PSM nº19

Todo un clásico de las recreativas resucitado para la nueva generación. Aunque la recreativa no estaba mal, sin ser gloriosa, el paso a PlayStation no le ha sentado muy bien. El objetivo del juego sigue siendo el mismo: recorrer una serie de niveles eliminando a toda criatura que se nos cruce por el camino. Ni más, ni menos.

GEKIDO 7,2

PSM nº19

Gekido es un juego de lucha en el que tendremos que avanzar por variados escenarios para poder rescatar a Ángela, que ha sido secuestrada. 17 niveles y 9 personajes entre los que elegir, además de variados combos y opciones de lucha. Una joya para los amantes de género.

JACKIE CHAN STUNTMASTER

6

PSM nº18

Mezcla entre los títulos estilo Double Dragon con los de plataformas, con un estilo gráfico que nos recuerda a los clásicos de antes. Podría haber resultado bastante divertido, de no ser porque el control es bastante horrible y complica innecesariamente la lucha en 3D y los saltos. En un juego en el que nos podemos encontrar dando cuatro peligrosos saltos en una misma pantalla, eso es imperdonable.

KINGSLEY 7,1

Título que no gustará a los jugadores expertos pero que puede sentar muy bien a los pequeños de la casa que quieran practicar con un plataformas entretenido, con un mapeado enorme y gran variedad de enemigos, cada uno con sus propias características de fuerza e inteligencia. Sin embargo, gráficamente no es gran cosa, no aporta nada al género y la historia es demasiado típica.

7,6 ...NIGHT IN VEGAS

PSM nº16

Un juego dirigido a un público más adulto del habitual, que trata fundamentalmente de gastarse las perras (y, si es posible, ganar también unas cuantas) en todos los juegos típicos de los casinos más famosos del mundo, los de Las Vegas: Ruleta, dados, blackjack, bacarrá, póker, y todas las tragaperras que os podáis imaginar.

PACMAN WORLD: 20 ANIVERSARIO

9,4

Hace ya 20 años cuando el primer Pacman hizo aparición en las recreativas de todo el mundo, ahora el fenómeno comecocos regresa para aterrizar en nuestras Playstation.

Dispondremos de tres juegos en uno, el primero es el modo Classic en el que podremos recordar viejos tiempos con la recreativa original. Maze nos trasladará a una versión "renovada" del clásico en el que tendremos que limpiar una serie de laberintos en los que habrá trampas, puertas móviles y los tan odiados fantasmas. Por último está el modo Quest, el más entretenido de todos, que consiste en un plataformas en el que se combinan elementos de Sonic, Crash y, como no, Pacman.

Rayman 2 7,4

Por fin vuelve Rayman. La espera ha sido larga pero ya podemos disfrutar de uno de los mitos de las plataformas para la gris. Muy del estilo de la primera parte pero con una historia distinta. El control es sencillo y el doblaje de los personajes es genial. Falla lo de siempre en los plataformas 3D: los giros de cámara (cuidado con tu cuello).

RUGRATS STUDIO TOUR 5,4

PSM nº19

Divertidos y variados minijuegos a bordo de una kart, una nave espacial,... Aun así, es un juego muy fácil y muy corto. Los movimientos de la cámara molestan bastante. Es muy parecido al primer juego de los Rugrats, excepto que cambian el escenario. Entretenido para pasar un rato.

SPIDERMAN 8,4

Una historia de acción y aventura en la que podremos manejar a nuestro arácnido héroe con una variedad de acciones que impresiona. Buenos gráficos y buena música, que acompaña perfectamente a una de las grandes estrellas de nuestra consola. Todo un espectáculo que debes probar.

SPYRO THE DRAGON 9

Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

SPYRO 2 8,8

Spyro, el joven dragón que derrotó a Nasty (ya sabéis el bicho grande y feo que

petrificó a todos los dragones), no está nada contento con el tiempo que hace últimamente, la mejor solución será tomar unas vacaciones en algún lugar soleado lleno de paz y tranquilidad... Mientras tanto en otro mundo, un pequeño grupo rebeldes planean traer un "gran " dragón a sus tierras para que les libre del malvado Ripto...

En esta nueva aventura deberemos recoger todos los medallones mágicos de la mano de los habitantes de cada mundo. Hay gran variedad de minijuegos y el control del personaje ha mejorado bastante. Es mucho mejor que la primera parte.

TARZÁN 7,5

Aunque en el aspecto puramente técnico pueda resultar casi impecable (buenos gráficos, estupenda música y doblaje de las voces, fácil manejo), se echa en falta que en Disney se lo trabajen un poco más y nos ofrezcan algo diferente, en lugar de repetir exactamente la misma fórmula de las versiones anteriores de sus estrenos en la gran pantalla. Los niños que disfrutaron con la película también lo harán con el juego.

WORMS PINBALL 8

Lo más interesante es la gran cantidad de jugadores que pueden participar. Es el modo de juego más interesante. Hay muchos minijuegos, dos tableros iniciales y muchos secretos por descubrir. El control del juego no puede ser más simple. La música es entretenida, pero los gráficos podrían haber sido mejores.

Puzzles

B[illegible]MOVE 2 7

Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

[illegible]MINO 6

Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino avanza esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles.

POP'N'POP 8,4

Lo que tenemos en nuestras manos es un juego que mezcla la dificultad del tetris con la diversión del mejor de los Bust-a-Move. En Pop'n'Pop tendremos que lanzar dos globitos de colores hacia unas nubes flotantes de las que cuelgan otros globos de colores.

Pop'n'Pop es el juego perfecto para aquellos que quieren pasar un buen rato al mando de la Play sin buscar grandes aventuras o gráficos de última generación. Es divertido, con dos jugadores es una locura y es para PlayStation, ¿qué más necesitas?

KULA WORLD 7

Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.

Shoot'em up
(juegos de disparar)

ARMY MEN: AIR ATTACK 8,5

PSM nº15

Un divertido concepto que consigue su mejor título en esta ocasión, con grandes dosis de acción y enemigos de sobra para fundir o hacer saltar en pedacitos (de plástico, claro), mientras cumplimos toda clase de misiones con nuestros helicópteros de combate por unos escenarios con unos gráficos que no son tan simples como pudiera parecer.

ASTEROIDS 6,4

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

DUKE NUKEM TIME TO KILL 7

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

G DARIUS 5

Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS 8,7

Si pensáis que sois unos auténticos "genios" en lo que MGS se refiere y habéis terminado el juego tres o cuatro veces en busca del tan deseado ranquing Big Boss, seguro que creéis que ya nada puede sorprenderos. Pues bien, sentimos comunicaros que estáis equivocados, MGS Special Missions pondrá a prueba vuestra astucia y concentración en 300 misiones diferentes en las que deberéis dominar todas las técnicas de combate.

Muchos llegaréis al 100%, pero ¿alguien lo hará con todos los records en primera posición?

Se vende separado y requiere el juego Metal Gear Solid, por esa razón su precio no supera las 4000 pesetas (precio recomendado).

OMEGA BOOST 9,5

Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Preparaos por que Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.

OVERBOARD 7

Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

POINT BLANK 2 8,7

En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle. Estamos seguros que Point Blank 2 posiblemente sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation. ¿Tienes una GunCon?, pues píllatelo.

QUAKE 2 7,5

Por fin llega a PlayStation un juego de este tipo. Bastante mejor de lo que esperábamos, aunque no puede estar a la par con los grandes de PSX. El modo multijugador asegura horas y horas de juego. El control es excesivamente sensible, dificultando la posibilidad de apuntar a un objetivo que está a poca distancia.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR 6,6

Bastante entretenido pero puede acabar aburriendo debido a que es muy repetitivo, a pesar de todo los incentivos de rescatar a los demás monstruos y el viaje al planeta alienígena son buenas razones como para terminárselo. En cualquier caso os recomendamos que si tenéis un amigo para jugar en modo dos jugadores aprovechéis este verano y juguéis juntos pues es mucho más entretenido.

RESIDENT EVIL SURVIVOR 8.6

PSM nº18

Vuelve el virus T cargado de novedades. La historia se traslada a una ciudad desconocida, el personaje es nuevo, la perspectiva es ahora en primera persona... Mayor rapidez y agilidad en los movimientos, además de un fácil control. La música y

os efectos sonoros son impresionantes. Ya no hay problemas de cámara. Alguna pega: quizá sea demasiado fácil para los devotos de RE, pero aun así resulta imprescindible.

RETROFORCE 7,4

Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no ermina de enganchar debido principalmente a su ento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definiivo.

TIME CRISIS (PLATINUM) 8

La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

Misiones Aéreas y Espaciales

ACE COMBAT 2

9,5

Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recursos, por esta razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del mercado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

ACE COMBAT 3 8,7

PSM nº12

El mejor de la saga. Los mejores gráficos, el mejor control y el más impresionante de los tres. Lástima que nos haya llegado una versión "reducida" a un CD en lugar de los dos con que contaba la versión japonesa, o se lo perdonaremos nunca. De todos modos sigue siendo una compra imprescindible.

COLONY WARS: VENGEANCE

9,4

El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego depende del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en u colección.

EAGLE ONE 8,3

PSM nº 12

Que quede muy claro que este juego no es un simulador de vuelo. Quizá se parezca más por su estilo de juego a la serie Strike de EA por el desarrollo de sus misiones. Aunque tiene un control un poco confuso al principio, cuando te acostumbras a él es una delicia. Bastante bueno gráficamente y, sobre todo, muy jugable en su modo cooperativo para dos jugadores.

BLAST RADIUS 8,5

Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un matamata. También es muy buen juego.

COLONY WARS: RED SUN 9,6

PSM nº16

La mejor saga espacial de PlayStation regresa en mejor forma que nunca. Increíbles gráficos, estupendos diseños de naves, atmósferas espaciales excelentes, una épica banda sonora, efectos de sonido magníficos y un control que nos permitirá convertirnos en el mejor piloto de la galaxia en poco tiempo. Por si eso no es suficiente, es más fácil que los anteriores, y no tendremos que volvernos locos para terminarlo por completo.

G-POLICE 2

7,7

Las pequeñas bandas organizadas que habían permanecido sepultadas bajo la sombra de Nanosoft han aprovechado el momento para armarse hasta los dientes con la ayuda de los cargamentos de repuesto que están recibiendo los marines y los agentes de G-Police. Hay que volver a la guerra, una guerra que búsqueda la paz. Está claro, todas las guerras son una paradoja.

Perfecto para los que les gustó la trama de G-Police pero que buscaban "algo más". Si estás preparado para cruzar las calles con helicóptero, coche, o robot armado píllate este juego y después nos cuentas.

UNT COPTER 9

Por fin podrás meter en tu casa un helicóptero de radio control, sin los inconvenientes de tener que gastar dinero en gasolina o necesitar un campo abierto para practicar.

El mejor simulador de helicópteros de radio control del mundo (y el único). Muy divertido, adictivo y con altas dosis de entretenimiento. No te lo pierdas o te arrepentirás.

Se necesita practicar con el mando para dominar los dos sticks analógicos del Dual Shock.

SOVIET STRIKE (PLATINUM) 7

La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato.

WING OVER 2 6,7

Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de piloto experto a base de sudor. El control es bastante completo si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales

BUST A GROOVE

7

Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

MUSIC 9,5

Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

MUSIC 2000

9,6

PSM nº12

Programa para sintetizar música en la PSX. De lo más completo, ameno y fácil de manejar que puede encontrarse en el mercado. Recomendado para aquellos que quieran hacer sus pinitos en eso de la música, y, para los que no también. Versión mejorada del anterior incluyendo el modo Music Jam que te permitirá divertirte con otros tres amigos improvisando vuestras propias composiciones.

UM JAMMER LAMMY 6,3

La pequeña Lammy es una criatura dulce y ávida a ayudar a los demás que tienen problemas, de esta forma, y sin comerlo ni beberlo, se irán metiendo en una serie de embrollos realmente curiosos que solo podrá resolver con su imaginación y sus grandes dotes musicales. Muy ameno y divertido, os hará pasar un buen rato delante de vuestra consola. Se maneja muy fácilmente, no es necesario tener un Dual Shock para jugar.



COMPLETA TU COLECCIÓN DE PSM



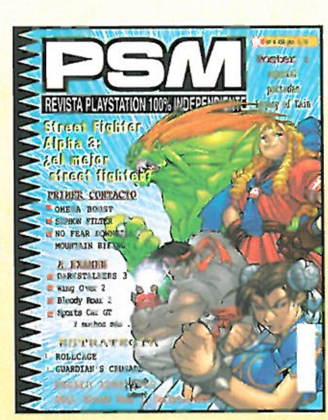
Nº. 1



Nº. 2



Nº. 3



Nº. 4



Nº. 5



Nº. 6



Nº. 7



Nº.8



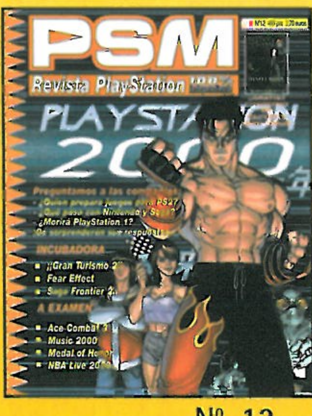
Nº.9



Nº. 10



Nº. 11



Nº. 12

Venta de números atrasados de PSM

Deseo recibir, al precio de portada, los ejemplares señalados con una X

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12

Apellidos ....

Nombre ....

Domicilio. Calle ....

N.º............ Esc .... Piso .... Puerta ....

Tel. .... Población ....

C.P.......................... Provincia ....

Forma de pago:

☐ **Adjunto talón a nombre de M.C. Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito n.°:**

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐

(indica caducidad:............................)

☐ **Contrareembolso + 300 pts. de gastos de envío**

IMPORTANTE: INDICA EN EL SOBRE "NÚMEROS ATRASADOS

Recorta o copia este cupón y envíalo a PSM,
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barce

PLAYSTATION ESPECIAL 6 YA A LA VENTA



namco

TEKKEN TAG TOURNAMENT

TODO EN ROTURAS, LUXACIONES, HEMATOMAS, DERRAMES, DESGARROS, TIRONES, ...

Todos los personajes de la historia de Tekken. Todos los movimientos. Todos los golpes y hasta cuatro jugadores por parejas.
Tekken Tag Tournament: la leyenda ya está en PlayStation 2.

Servicio de atención al cliente 902 102 102. Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.

www.es.scee.com

PlayStation 2

